

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA
SECARA TERARAH MELALUI BERMAIN *BOWLING*
SEDERHANA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK
WIDYA MULYA LOSARI NGAGLIK SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan




Oleh
Arum Sulistyaningsih
NIM 09111244023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2014**

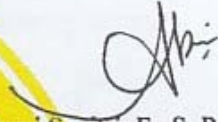
PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA SECARA TERARAH MELALUI BERMAIN *BOWLING* SEDERHANA PADA KELOMPOK A DI TK WIDYA MULYA LOSARI NGAGLIK SLEMAN” yang disusun oleh Arum Sulistyaningsih, NIM 09111244023 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing Skripsi I


Nelva Rolina, M. Si
NIP. 19800718 200501 2 001

Yogyakarta, 4 Desember 2013
Pembimbing Skripsi II


Arumi Savitri, F., S. Psi, M.A
NIP. 19821218 200604 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan dan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi tunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, April 2014

Yang menyatakan,



Arum Sulistyaningsih

NIM. 09111244023

PENGESAHAN

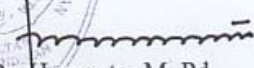
Skripsi yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA SECARA TERARAH MELALUI BERMAIN *BOWLING* SEDERHANA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK WIDYA MULYA LOSARI NGAGLIK SLEMAN" yang disusun oleh Arum Sulistyaningsih, NIM 09111244023 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 Januari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nelva Rolina, M. Si.	Ketua Penguji		06-02-2014
Martha Christianti, M. Pd.	Sekretaris Penguji		29-01-2014
Sudarmanto, M. Kes.	Penguji Utama		29-01-2014
Arumi Savitri F, S. Psi., M.A.	Penguji Pendamping		05-02-2014

Yogyakarta, 01 APR 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Ketika anak belajar melempar sebuah benda yang ada sasaran di depannya, maka saat itulah anak belajar memperkirakan sesuatu. Ketika satu kali ia gagal maka ia akan mengulanginya kembali hingga ia bisa mengenai sasaran yang menjadi tujuannya” – penulis

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orangtua yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan kasih sayang.
2. Almamater Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA
SECARA TERARAH MELALUI BERMAIN *BOWLING*
SEDERHANA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK
WIDYA MULYA LOSARI NGAGLIK SLEMAN**

Oleh
Arum Sulistyaningsih
NIM. 09111244023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah melalui bermain *bowling* sederhana pada anak Kelompok A di TK Widya Mulya Losari Ngaglik Sleman. Kemampuan melempar bola secara terarah merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini sehingga peneliti memfokuskan pada unsur ketepatan anak dalam penelitian ini.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah 15 anak Kelompok A TK Widya Mulya Losari Ngaglik Sleman. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah peningkatan melempar bola secara terarah melalui bermain *bowling* sederhana. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan instrumen lembar observasi *checklist*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan pada kemampuan melempar bola secara terarah adalah 80% .

Hasil penelitian ini yaitu pada pra tindakan tingkat pencapaian 20%. Setelah dilakukan tindakan Siklus I terjadi peningkatan yaitu 46,7%. Selanjutnya Siklus II hasil yang dicapai yaitu 80% yang telah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan yaitu 80%. Langkah-langkah dalam permainan *bowling* sederhana yang dapat meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah adalah guru mengajak anak-anak untuk bermain di luar ruangan yang berkonblok, guru menyiapkan alat permainan *bowling* sederhana, guru mengukur jarak untuk melempar yaitu 5 meter dari pin *bowling*, sebelum bermain anak-anak melakukan pemanasan terlebih dahulu, guru memberikan contoh bagaimana cara melempar, guru memanggil anak satu per satu untuk praktek bermain *bowling*, dan setiap anak diberi tiga kali kesempatan untuk melempar.

Kata kunci: *melempar bola secara terarah, bermain bowling sederhana, anak Kelompok A.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, hidayah, anugerah, petunjuk, dan rahmat sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah melalui Bermain *Bowling* Sederhana pada Anak Kelompok A di TK Widya Mulya Losari Ngaglik Sleman". Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bantuan, kerja sama, dan bimbingan dari beberapa pihak. Dengan terselesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
2. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
3. Ketua Prodi PG PAUD yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nelva Rolina, M. Si. dan Ibu Arumi Savitri Fatimaningrum, S. Psi, M.A. selaku dosen pembimbing skripsi I dan dosen pembimbing skripsi II yang telah membimbing, mengarahkan, memberi masukan yang sangat membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Orangtua dan keluarga besar tercinta yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang.

6. Ibu Istriyani, S. Pd. selaku Kepala TK Widya Mulya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan membantu terselesaikannya penelitian ini.
7. Para pendidik dan anak-anak Kelompok A TK Widya Mulya Tahun Ajaran 2012/2013 yang telah memberikan data yang dibutuhkan.
8. Bapak KH. Ahmad Dana dan Mas Hana yang telah memberikan semangat dan doanya.
9. Sahabat (Dina, Zunita, Fitri, Devi, dan Ani) dan teman-teman PG PAUD angkatan 2009 yang telah berjuang bersama untuk meraih cita-cita.
10. Semua pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Yogyakarta, April 2014
Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional.....	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kemampuan Melempar Bola secara Terarah	10
1. Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik.....	10
2. Perkembangan Motorik Kasar	13
3. Unsur-unsur Gerak Motorik	15
4. Karakteristik Anak Kelompok A.....	17

5. Pengertian Melempar Bola secara Terarah	22
B. Bermain <i>Bowling</i> Sederhana	25
1. Bermain untuk Anak Usia Dini	25
2. Jenis-jenis Permainan Anak Usia Dini	27
3. Unsur-unsur Penting dalam Bermain	31
4. Manfaat Bermain	32
5. Karakteristik Bermain Anak	34
5. Pengertian <i>Bowling</i> Sederhana	36
C. Pembelajaran Anak Kelompok A	41
D. Penelitian yang Relevan	43
E. Kerangka Berpikir	44
F. Hipotesis Tindakan	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Tahap Penelitian	47
C. <i>Setting</i> Penelitian	49
D. Subjek Penelitian	49
E. Metode Pengumpulan Data	50
F. Instrumen Penelitian	51
G. Teknik Analisa Data	52
H. Indikator Keberhasilan Penelitian	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	54
B. Deskripsi Hasil Penelitian	55
1. Prasiklus Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah	55
2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I	57
a. Perencanaan Tindakan Siklus I	57
b. Tindakan dan Observasi Siklus I	58
c. Refleksi Tindakan Siklus I	61

3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II	63
a. Perencanaan Tindakan Siklus II	63
b. Tindakan dan Observasi Siklus II.....	63
c. Refleksi Tindakan Siklus II	66
C. Pembahasan	68
D. Keterbatasan Penelitian	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA	75
-----------------------------	----

LAMPIRAN	78
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	51
Tabel 2. Hasil Observasi Prasiklus.....	56
Tabel 3. Data Kumulatif Siklus I	60
Tabel 4. Data Kumulatif Siklus II.....	65

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Bola dan Pin <i>Bowling</i>	37
Gambar 2. Permainan <i>Bowling</i> secara Umum	37
Gambar 3. Alat Permainan <i>Bowling</i> untuk Anak Usia Dini	39
Gambar 4. Proses Penelitian Tindakan Kemmis dan Mc. Taggart	47
Gambar 5. Diagram Perbandingan Pra Siklus dan Siklus 1	61
Gambar 6. Diagram Perbandingan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	78
Lampiran 2. Instrumen Observasi dan Rubrik Penilaian Ketepatan	82
Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi.....	83
Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian	84
Lampiran 5. Hasil Observasi.....	99
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	104

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tugas-tugas perkembangan yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, harus dikuasai agar anak tidak akan merasa rendah diri dan penolakan sosial yang akan menyulitkan perkembangan selanjutnya (Hurlock, 2000: 41). Menurut Havighurst (dalam Hurlock, 2000: 41), salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai oleh anak adalah belajar kecakapan fisik yang diperlukan untuk permainan anak. Kecakapan fisik yang dapat dikuasai merupakan potensi yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar. Tujuan dari PAUD adalah agar memperoleh rangsangan-rangsangan bahasa, kognitif, nilai moral agama, sosial emosional, dan fisik motorik sesuai dengan tingkat perkembangannya. Menurut B.E.F. Montalalu, Dian Arrahmi, dan Sri Setiana (2009: 9.11) setiap anak memiliki gaya belajar, kepribadian, minat, dan kemampuan yang unik. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus dapat memberikan rangsangan-rangsangan atau stimulasi yang tepat bagi anak. Dengan stimulasi yang tepat maka anak dapat berkembang lebih baik, sedangkan apabila pendidik salah dalam memberikan stimulasi maka perkembangan anak dapat terhambat. Oleh karena itu pemberian stimulasi melalui Pendidikan Anak Usia Dini diatur dalam undang-undang.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, Butir 14 (dalam Mudjito, 2010: 1) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Secara langsung perkembangan fisik seorang anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak dan secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak ini memandang dirinya sendiri dan bagaimana dia memandang orang lain (Hurlock, 2000: 114).

Proses perkembangan sensorik motorik di Taman Kanak-kanak seharusnya mendapatkan perhatian pendidikan secara benar. Salah satu faktor keberhasilan pendidikan Taman kanak-kanak yaitu melibatkan pendidikan jasmani atau motorik kasar sebagai pembentuk atau penyelaras pertumbuhan otot, tulang, dan sistem syaraf anak. Pendidikan jasmani yang menangani masalah ini harus mengetahui tentang perkembangan fisik motorik anak usia dini yaitu disesuaikan dengan kemampuan anak.

Keterampilan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar dikembangkan sejak awal, seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Oleh karena, itu guru sebagai kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran harus dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dalam perkembangan aspek fisik motorik anak mampu mengelola

gerakan dan keterampilan tubuh, termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol tubuh baik gerakan halus maupun gerakan kasar (Partini, 2010: 2).

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak dapat mengembangkan aspek-aspek yang dimilikinya. Sejak lahir anak sudah membutuhkan bermain melalui interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang tepat untuk anak haruslah lingkungan yang aman, menarik, dan menyenangkan bagi tumbuh kembang anak. Dengan bermain diharapkan anak dapat memperoleh informasi-informasi yang akan tersimpan dalam memori anak dan dapat diaktualisasikan di kehidupan anak selanjutnya.

Fakta-fakta yang berkembang dalam masyarakat, anak usia dini yang diberi keleluasaan bermain akan lebih aktif dalam pembelajaran di kelas, hal ini dipengaruhi oleh sinapsis yang berkembang cepat dalam otak anak. Sedangkan anak yang tidak diberi keleluasaan bermain cenderung mengalami kesulitan dalam aspek bersosialisasi dengan orang di sekitarnya (Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno. 2009: 76). Oleh karena itu pendidik maupun orang tua diharapkan mampu memahami karakter bermain yang disukai anak dan mampu mengetahui manfaat-manfaat yang diperoleh dari bermain.

Menurut Slamet Suherman (2008) dalam pendidikan di sekolah seringkali aspek fisik ini diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing atau bahkan guru sendiri. Hal ini lebih dikarenakan belum pahamnya mereka bahwa aspek fisik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak, agar semua pihak yang berkepentingan memahami dan mampu menerapkan pada anak didiknya. Salah satu aspek fisik ini yang sering kita dengar di sekolah yaitu motorik, ini adalah istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotorik khusus digunakan pada

domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi motorik ruang lingkupnya lebih luas daripada psikomotorik. Meskipun secara umum motorik sinonim digunakan dengan istilah gerak, sebenarnya psikomotorik mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektorik dari pusat otot besar.

Dalam aktifitas bermain terdapat 3 (tiga) ranah yang saling berkaitan yaitu afektif, kognitif, dan motorik (gerak). Ketiga ranah tersebut dapat dikembangkan melalui aktifitas bermain, dalam aktifitas bermain terjadi interaksi antara satu orang pelaku dengan pelaku lainnya yang melibatkan unsur emosi. Menurut Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno (2009: 79) substansi bermain anak usia dini dan Taman Kanak-kanak adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik, dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Oleh karena itu pembelajaran yang baik untuk anak usia dini adalah bermain yang efektif. Bermain yang efektif adalah bermain secara alamiah, murah, mudah, dan memanfaatkan bahan-bahan yang bersumber dari lingkungan sekitar mereka. Untuk mengembangkan aspek kecerdasan maka anak tidak hanya sekedar bermain saja, tetapi dalam bermain tersebut ada maknanya yaitu bermain sambil belajar. Selain itu, dengan bermain anak akan belajar untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran anak usia dini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja. Dengan pembelajaran yang komprehensif atau menyeluruh, semua aspek perkembangan dapat dikembangkan secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pembelajaran yang monoton akan menyebabkan anak bosan. Untuk itu sebaiknya pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi dapat juga dilakukan di luar kelas secara bervariasi.

Taman Kanak-kanak Widya Mulya Losari Ngaglik Sleman sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, berusaha memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Akan tetapi metode pembelajaran kurang variatif, efektif, dan menarik bagi anak. Oleh karena itu, rangsangan perkembangan yang diberikan belum memotivasi anak secara maksimal. Salah satu aspek perkembangan yang belum tercapai secara maksimal adalah keterampilan motorik kasar anak, misalnya kemampuan anak dalam melempar secara terarah, menangkap sesuatu dengan tepat, menendang secara terarah, melakukan gerakan antisipatif, dan lain sebagainya.

Memperhatikan uraian di atas, apabila diperhatikan dengan seksama dan melihat realitas yang ada di TK Widya Mulya, suasana pembelajaran sudah berjalan dengan cukup baik walaupun dalam menyajikan metode pembelajaran masih kurang bervariasi. Pembelajaran tidak monoton hanya di kelas, pada hari-hari tertentu sebelum masuk kelas anak bermain fisik motorik terlebih dahulu. Akan tetapi dalam permainan fisik motorik tersebut masih bersifat monoton sehingga anak menjadi bosan, kurang antusias, dan kurang tertarik dengan permainan-permainan tersebut. Permainan yang dilakukan lebih pada meningkatkan kemampuan melompat, meloncat, dan berlari sehingga kemampuan motorik anak menjadi terbatas seperti kemampuan melempar secara terarah anak kurang diperhatikan.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan wawancara dengan guru kelas TK A di TK Widya Mulya bahwa di dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, terutama dalam meningkatkan kemampuan

melempar secara terarah yang sudah dilakukan oleh guru adalah dengan permainan melempar bola atau kantong biji, namun demikian permainan ini kurang menarik bagi anak dan antusias anak dalam mengikuti permainan tersebut masih kurang. Maka dari itu peneliti menawarkan solusi untuk meningkatkan kemampuan melempar secara terarah dengan menggunakan permainan *bowling* sederhana. Melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu, sedangkan permainan *bowling* sederhana adalah permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan melempar anak secara terarah dengan lebih tepat yaitu dengan cara menggelindingkan bola secara terarah kemudian menjatuhkan pin-pin yang ada di depan. Namun demikian sebelum anak dapat melempar maka anak harus memiliki kekuatan, keseimbangan, daya tahan, dan kelentukan sehingga anak dapat belajar melempar bola secara tepat. Kelebihan permainan *bowling* sederhana ini adalah dengan bermain *bowling* sederhana maka anak dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan dengan lebih baik, anak belajar melempar secara terarah dengan tepat, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau kemampuan anak. Dengan demikian peneliti berupaya untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah melalui bermain *bowling* sederhana pada anak Kelompok A di TK Widya Mulya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada di TK Widya Mulya sebagai berikut:

1. Penyajian metode pembelajaran yang kurang bervariasi, efektif, dan menarik bagi anak.
2. Rangsangan perkembangan yang diberikan kepada anak, belum memotivasi anak secara maksimal.
3. Permainan dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik anak masih monoton.
4. Permainan yang dilakukan lebih pada meningkatkan kemampuan berlari.
5. Kemampuan anak dalam melempar bola secara terarah belum tercapai dengan baik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah melalui bermain *bowling* sederhana pada anak Kelompok A di TK Widya Mulya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan melempar bola secara

terarah melalui bermain *bowling* sederhana pada anak Kelompok A di TK Widya Mulya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah melalui bermain *bowling* sederhana pada anak Kelompok A di TK Widya Mulya.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak

Memberikan pengalaman dan wawasan baru kepada anak dalam meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah melalui bermain *bowling* sederhana.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran bagi pendidik mengenai metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah di sekolah. Selain itu memotivasi guru untuk menciptakan metode-metode baru dalam mengembangkan aspek fisik motorik anak.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melempar bola secara terarah adalah membuang jauh-jauh bola tersebut dengan ditujukan kepada benda yang dimaksudkan, benda yang dimaksudkan adalah pin-pin pada permainan *bowling* sederhana.
2. Bermain *bowling* sederhana adalah melakukan sesuatu untuk kesenangan dengan cabang olahraga yang berupa permainan khusus untuk merobohkan sejumlah pin yang berderet yang kemudian ditata kembali. *Bowling* yang digunakan dalam permainan ini adalah bola *bowling* yang terbuat dari plastik karena lebih aman bagi anak.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah

1. Perkembangan Kemampuan Fisik Motorik

Menurut Bernadetha Suhartini dan Sumarjo (2000: 1), perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui gerakan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi, pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Ketika lahir, anak sudah memiliki kemampuan fisik motorik walaupun belum sempurna, seiring dengan perkembangan usia maka kemampuan fisik motorik anak akan terus berkembang sehingga kemampuan fisik motorik anak semakin baik (Hurlock, 2000: 150). Oleh karena itu perkembangan fisik motorik anak dapat mempengaruhi perkembangan yang lain seperti kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak.

Perkembangan motorik dapat didefinisikan sebagai perubahan kemampuan gerak bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak (Sumantri, 2005: 48). Keterampilan dan aspek perilaku manusia ini mempengaruhi perkembangan gerak itu sendiri serta mempengaruhi keterampilan perilaku manusia. Menurut Endang Rini Sukamti (2007: 15) bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian perkembangan motorik adalah suatu proses pendewasaan atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Perkembangan motorik merupakan awal dan landasan bagi perkembangan aspek lainnya karena perkembangan motorik akan mempengaruhi perkembangan aspek-aspek lainnya. Oleh karena itu perkembangan motorik dianggap sangat penting karena secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi perilaku anak sehari-hari.

Menurut Agus Sujanto (1996: 25) ciri-ciri perkembangan motorik pada umumnya melalui empat tahap, yaitu:

1. Gerakan tidak disadari, tidak disengaja, dan tanpa arah,
2. Gerakan anak tidak khas, artinya gerakan timbul disebabkan oleh rangsangan yang tidak sesuai dengan rangsangannya,
3. Gerakan pada anak dilakukan secara masal, yang artinya seluruh tubuhnya ikut bergerak, dan
4. Gerakan anak itu tidak diikuti gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan.

Perkembangan motorik anak diketahui dari adanya bentuk-bentuk keterampilan motorik yang sama pada anak-anak, dalam kelompok usia yang sama memperlihatkan hal yang sama juga. Menurut Hurlock (2000: 151) ada lima prinsip perkembangan motorik, yaitu:

1. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf,
2. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang,
3. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan,
4. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik, dan
5. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

Menurut Slamet Suyanto (2005: 208-209) perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh. Kemampuan motorik ini dibedakan menjadi dua yaitu kemampuan motorik halus dan motorik kasar. Kemampuan motorik halus meliputi meremas, mencoret, menjiplak, membuat garis, dan lain-lain, motorik halus biasanya digunakan dalam kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan. Sedangkan kemampuan motorik kasar meliputi berlari, melempar, melompat, naik turun tangga, melompat, bergelayut, dan lain-lain, motorik kasar biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran di luar ruangan. Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja, melainkan kemampuan ini harus dipelajari dan dilakukan secara terus menerus.

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan adalah kemampuan fisik motorik anak. Kemampuan fisik motorik anak akan berkembang sesuai dengan kematangan usia anak. Setiap anak mempunyai perkembangan yang berbeda-beda, anak yang sama-sama berusia empat tahun ada yang sudah mampu melempar bola dengan tepat dan ada juga anak yang belum dapat melempar bola dengan tepat. Oleh karena itu sebagai pendidik harus dapat membantu mengembangkan kemampuan anak dan memberikan stimulus yang tepat bagi perkembangan anak.

Menurut Eileen dan Lynn (2010: 139-140) perkembangan motorik anak usia empat tahun adalah sebagai berikut:

- a. Berjalan pada garis yang lurus,
- b. Melompat dengan satu kaki,
- c. Mengayuh dan mengemudikan mainan beroda dengan percaya diri, berbelok, dan menghindari rintangan seperti kendaraan lain yang lewat,
- d. Menaiki tangga, memanjat pohon, dan mainan yang bisa dipanjat di taman bermain,
- e. Melompat setinggi 5 atau 6 inci (12,5-15 cm), mendarat dengan dua kaki secara bersamaan,
- f. Berlari, memulai, berhenti, dan bergerak mengelilingi rintangan dengan mudah, dan
- g. Melempar bola dengan ayunan atas, dengan jangkauan, dan ketepatan yang lebih baik.

Dari beberapa perkembangan motorik di atas, maka dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada kemampuan anak dalam melempar bola. Anak belajar melempar bola dengan ayunan bawah, karena bola akan menggelinding dan mengenai sasaran yaitu berupa 10 pin *bowling*.

2. Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Yudha M. Saputra (2005: 117) bahwa perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kemampuan menggunakan otot-otot besar merupakan kemampuan gerak dasar yang digunakan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari atau untuk meningkatkan kualitas. Anak yang aktif bergerak akan banyak menguras tenaganya sehingga dapat mengoptimalkan fungsi-fungsi otot yang ada dalam tubuhnya. Anak yang lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain dan melakukan berbagai kegiatan akan terlihat lebih sehat dan bugar jika dibandingkan dengan anak yang kurang suka beraktivitas.

Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak untuk menghasilkan suatu gerakan yang kompleks. B. E. F. Montolalu,

Dian Arrahmi, dan Sri Setiana (2009: 4.22-4.23) menggolongkan tiga kategori gerak dasar, yaitu:

- a. Keterampilan Lokomotor. Keterampilan lokomotor adalah gerak tubuh yang berpindah tempat, seperti berjalan, berlari, melompat, meluncur, berguling, menderap, menjatuhkan diri, dan bersepeda. Keterampilan lokomotor membantu mengembangkan kesadaran anak akan tubuhnya dalam ruangan, yaitu kesadaran akan tubuh sendiri, waktu, hubungan ruang, konsep arah, visual, dan pendengaran. Kesadaran ini terlihat dari usaha anak untuk meniru gerakan gurunya.
- b. Keterampilan nonlokomotor. Keterampilan nonlokomotor yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di tempat, seperti berayun, mengangkat, bergoyang, merentang, membungkuk, mendorong, dan memutar. Keterampilan ini sering dikaitkan dengan keseimbangan atau kestabilan tubuh, yaitu gerakan yang membutuhkan keseimbangan pada taraf tertentu, seperti berputar dan mengayunkan kedua tangan di tempat.
- c. Keterampilan gerak manipulatif. Keterampilan gerak manipulatif meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan otot-otot kecil yang terbatas, terutama yang berada di tangan dan kaki. Contoh keterampilan gerak manipulatif adalah memegang, meremas, menggenggam, menulis, meronce, menggunting, mencoret, dan melempar bola secara terarah.

Peningkatan perkembangan motorik dapat diamati melalui penguasaan keterampilan yang ditunjukkan dalam kemampuan anak ketika menyelesaikan tugas

motorik tersebut. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu untuk menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi maka keterampilan motorik sudah dilakukan secara efektif dan efisien. Selain itu peningkatan keterampilan pada anak dapat memberikan pengalaman gerakan yang berarti dan memberikan kesempatan beraktivitas untuk memperoleh keseimbangan jiwa dan raga sehingga anak akan merasa percaya diri karena adanya kemampuan motorik pada diri anak tersebut.

3. Unsur-unsur Gerak Motorik

Unsur-unsur gerak sangat diperlukan dalam perkembangan fisik motorik anak dan dapat sebagai penunjang kegiatan belajar mereka. Bambang Sujiono, Sumantri, Siti Aisyah, Sritatminingsih, dan Ario Suroso (2007: 7.3-7.5) menjabarkan unsur-unsur kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan motorik anak. Unsur-unsur tersebut meliputi:

- a. Kekuatan. Kekuatan (*strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu benda. Kekuatan merupakan hasil kerja otot seperti kemampuan untuk mengangkat beban, menjinjing, menahan, mendorong, dan menarik beban. Semakin berat atau besar benda yang digunakan maka semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut.
- b. Daya Tahan. Daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Daya tahan tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau jalan cepat dengan jarak agak

jauh. Daya tahan otot dapat diberikan dengan latihan-latihan, seperti lompat tali, lari naik tangga, dorong-mendorong, dan tarik-menarik yang dilakukan dengan berulang-ulang dalam waktu yang relatif lama.

- c. Kecepatan. Kecepatan (*speed*) adalah kemampuan seseorang untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain dengan waktu sesingkat-singkatnya. Kecepatan dapat dikembangkan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak yang pendek.
- d. Kelincahan. Kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Komponen kelincahan adalah melakukan gerak perubahan arah secara cepat, berlari cepat, kemudian berhenti secara mendadak, dan kecepatan beraksi. Dapat juga dilakukan dengan cara berlari dengan cepat dengan rintangan jalan yang berliku-liku atau dibuat zig zag.
- e. Kelentukan. Kelentukan (*flexibility*) adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya (*range of movement*). Kelentukan seseorang ditentukan oleh kemampuan gerak dari sendi-sendi. Latihan yang mendukung secara langsung peningkatan kelentukan adalah dengan senam.
- f. Koordinasi. Koordinasi (*coordination*) gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak. Misal koordinasi mata dan tangan yaitu menangkap bola yang dilempar dan koordinasi mata dan kaki yaitu menendang bola.

- g. Ketepatan. Ketepatan (*accuracy*) adalah kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu secara tepat sasaran atau sesuai yang dituju. Contoh untuk kemampuan ketepatan anak usia dini misalnya dengan melempar bola ke dalam keranjang.
- h. Keseimbangan. Keseimbangan (*balance*) diklasifikasikan menjadi dua, yaitu keseimbangan statik dan dinamik. Keseimbangan statik yaitu kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak roboh, sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat bergerak. Untuk melatih keseimbangan dapat dilakukan dengan cara permainan berjalan satu kaki dan berjalan di atas papan titian.

Dari pendapat di atas bahwa yang dimaksud komponen kebugaran jasmani dalam penelitian ini adalah unsur-unsur yang mendukung kemampuan motorik kasar anak yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melatih kekuatan, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan badan. Dalam penelitian ini yang menjadi komponen kebugaran jasmani yang dapat dilatih untuk mengembangkan motorik kasar terutama dalam kemampuan melempar bola secara terarah adalah komponen ketepatan.

4. Karakteristik Anak Kelompok A

Setiap individu memiliki ciri dan sifat atau karakteristik bawaan (*heredity*) dan karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan (Sunarto&Hartono, 2002: 4). Setiap manusia memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga munculah perbedaan individu. Perbedaan individu oleh Sunarto dan Hartono (2002: 11-16) dijelaskan meliputi perbedaan dalam berbagai bidang sebagai berikut:

- a. Perbedaan kognitif. Setiap anak mempunyai perbedaan kognitif tergantung dengan apa yang telah anak pelajari dan stimulasi yang diberikan kepada anak tersebut.
- b. Perbedaan individu dalam kecakapan bahasa. Dalam berbahasa anak ada yang cepat dan ada yang terlambat, dengan stimulasi yang tepat dan baik maka perkembangan bahasa anak akan menjadi lebih baik.
- c. Perbedaan dalam kecakapan motorik. Perkembangan motorik anak akan berkembang dengan baik apabila anak dibiarkan untuk bermain.
- d. Perbedaan latar belakang. Dengan perbedaan latar belakang maka akan mempengaruhi perkembangan anak. Misalnya keluarga yang berlatar belakang pendidikan maka akan berusaha agar anaknya mendapatkan pendidikan yang baik.
- e. Perbedaan bakat. Setiap anak mempunyai bakat yang berbeda-beda, misalkan ada yang mempunyai bakat menyanyi, melukis, atau menari. Untuk mengembangkan bakat anak, maka orangtua atau guru dapat memberikan fasilitas yang sesuai.
- f. Perbedaan kesiapan belajar. Kesiapan belajar anak juga berbeda-beda, kesiapan anak dalam belajar dapat dilihat dari bagaimana anak menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Apabila anak belum siap maka sebagai pendidik tidak boleh memaksakan anak untuk belajar.

Dalam menganalisis karakteristik siswa, Abd. Gafur (1987: 59), ada 3 hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Karakter atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal atau *prerequisite skills* seperti: kemampuan intelektual, berpikir, mengucapkan, dan gerak atau *psychomotor skill*.
- b. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status sosial kebudayaan (*sociocultural*).
- c. Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat, dan sebagainya.

Hamzah B. Uno (2006: 58) mendefinisikan karakteristik siswa sebagai aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa. Aspek-aspek ini meliputi bakat, minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, dan kemampuan awal yang telah dimilikinya. Oemar Hamalik (dalam Syaiful Bahri Djamarah, 2008: 40-41) mendefinisikan perilaku awal sebagai tingkah laku yang harus diperoleh siswa sebelum memperoleh tingkah laku terminal yang baru. Perilaku awal meliputi kesiapan, kematangan, perbedaan individual, dan kepribadian.

Menurut Hibana S. Rahman (1995: 36) karakteristik anak usia 4-6 tahun adalah:

- a. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat bagi perkembangan motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus.
- b. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- c. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan anak yang menanyakan segala sesuatu yang dia lihat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa anak usia dini meliputi kesiapan, kematangan, perbedaan individual, dan kepribadian yang meliputi fisik, kognitif, bahasa, maupun sosial-emosional. Setiap anak mempunyai

karakter yang berbeda-beda, maka sebagai pendidik harus dapat melihat perbedaan tersebut dan memberikan stimulasi yang tepat bagi perkembangan anak.

Menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah:

- a. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang,
- b. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut),
- c. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi,
- d. Melempar sesuatu secara terarah,
- e. Menangkap sesuatu secara tepat,
- f. Melakukan gerakanantisipasi,
- g. Menendang sesuatu secara terarah, dan
- h. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

Snowman (dalam Patmonodewo, 2003: 32) mendiskripsikan ciri-ciri fisik anak usia 3-6 tahun sebagai berikut:

- a. Sangat aktif. Anak memiliki kontrol tubuh dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri.
- b. Memerlukan istirahat yang cukup. Oleh karena itu anak memerlukan jadwal aktivitas yang tenang.
- c. Anak belum memiliki koordinasi tangan dan mata yang kurang sempurna karena anak sulit dalam memfokuskan pandangannya pada objek-objek yang kecil ukurannya.
- d. Pada umumnya motorik halus anak perempuan lebih terampil daripada anak laki-laki. Meskipun demikian anak harus dijauhkan dari sikap membandingkan mereka.
- e. Anak harus berhati-hati dalam bermain karena tulang tengkorak masih lunak,
- f. Pada umumnya otot-otot besar lebih berkembang daripada otot-otot halus dalam mengontrol gerakan jari dan tangan.

Otot-otot besar yang berkembang pada anak usia 3-6 tahun seperti yang diutarakan Snowman tersebut di atas digunakan untuk menguasai berbagai macam keterampilan. Menurut Slamet Suyanto (2005: 15) anak yang aktif bergerak dan

cenderung melakukan kegiatan yang menguras banyak tenaga dapat mengoptimalkan fungsi-fungsi otot yang ada dalam tubuhnya, sehingga anak yang lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain dan melakukan berbagai kegiatan akan terlihat lebih bugar dan sehat dibandingkan dengan anak yang kurang beraktivitas. BEF. Montolalu, Dian Arrahmi, dan Sri Setiana (2009: 4.6) mengemukakan bahwa tugas perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun antara lain adalah:

- a. Mengendarai sepeda roda tiga
- b. Melompat tali setinggi 20 cm
- c. Menangkap bola
- d. Berjalan jinjit sejauh 3 meter
- e. Lompat jauh dengan awalan sejauh 60 cm
- f. Mengikuti garis lurus dengan menempatkan kaki yang satu di depan kaki yang lain
- g. Berlari dengan jinjit
- h. Membawa gelas penuh dengan berisi air
- i. Meloncat dengan kedua kaki bersama-sama
- j. Lari dan lompat
- k. Turun tangga satu kali untuk satu tangga
- l. Melempar mengenai sasaran dalam jarak 5 meter

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat kematangan perkembangan motorik anak berbeda-beda, hal ini dikarenakan setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, dan perlakuannya pun juga harus berbeda. Dalam mengembangkan karakter anak maka harus disesuaikan dengan tingkat usianya. Tingkat pencapaian perkembangan motorik pada anak usia 4-5 meliputi seluruh gerak tubuh dan memerlukan koordinasi tubuh yang baik. Dalam penelitian ini lebih difokuskan pada kemampuan anak dalam melempar mengenai

sasaran dalam jarak 5 meter. Dalam mengembangkan kemampuan ini maka anak akan belajar untuk mengembangkan ketepatannya dalam melempar.

5. Pengertian Melempar Bola Secara Terarah

Menurut Hasan Alwi (2005: 657) pengertian melempar adalah membuang jauh-jauh dan pengertian terarah adalah tertuju atau ditujukan. Jadi, apabila digabungkan dari dua pengertian tersebut bahwa melempar bola secara terarah adalah membuang jauh-jauh bola ke arah benda yang tertuju dan yang dimaksudkan dalam permainan ini adalah dengan bermain *bowling* sederhana. Sedangkan menurut Seefel (dalam Widarmi, 2008: 23) melempar merupakan kemampuan manipulatif yang rumit yang menggunakan satu atau dua tangan untuk melontarkan objek menjauhi badan ke udara, lemparan dapat dilakukan di bawah tangan, di atas kepala, di atas lengan, atau di samping.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa melempar bola secara terarah adalah membuang jauh-jauh bola ke arah yang dituju dengan cara lemparan di bawah tangan untuk mengenai objek yang di depan, yang dimaksud dengan lemparan di bawah tangan yaitu dengan cara menggelindingkan bola sehingga mengenai sasaran yang akan dituju.

Kemampuan melempar bola merupakan kemampuan gerak manipulatif yaitu kemampuan gerak yang meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan otot-otot kecil yang terbatas, terutama yang berada di tangan dan di kaki. Dalam kemampuan melempar maka dibutuhkan kekuatan lengan tangan dan punggung yang baik agar

mempunyai kekuatan melempar dengan baik, selain itu kekuatan kaki dan sikap badan yang benar juga diperlukan dalam kemampuan melempar, hal ini dimaksudkan untuk menjaga keseimbangan ketika anak akan melempar bola.

Menurut Ipomea Rimawan (2009) ada beberapa teknik dalam melempar bola *bowling* yaitu teknik lurus, *hook*, dan *spiner*, tetapi dari beberapa teknik tersebut teknik yang paling sesuai adalah teknik lemparan bola *hook*. Pada lemparan bola *hook* akan memberikan dampak yang besar sekali pada pin apabila dalam keadaan tertentu yaitu rotasi (*roling*) dengan dorongan yang tepat atau seimbang. Maka dari itu lebih tepat apabila disebut menggelindingkan bola bukan melempar. Ada tahap-tahap dalam teknik ini, yaitu:

a. Memegang bola

Pada saat anak memegang bola ditempatkan pada posisi yang mudah untuk diayun secara sempurna sehingga anak dapat menggelindingkan bola dengan tepat. Di bawah ini adalah cara untuk memegang bola yaitu:

- 1). Letakkan bola pada telapak tangan dengan posisi telapak tangan di bawah bola.
- 2). Ibu Jari pada posisi lurus ke depan.
- 3). Jari manis dan jari tengah pada posisi sedikit serong.
- 4). Posisi tangan lurus dengan bahu.
- 5). Bahu tegak lurus.
- 6). Tangan kiri membantu keseimbangan bola sebelum diayun.

b. Mengayun bola

Ketika mengayunkan bola, maka sikap atau posisi badan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1). Berdiri tegap, bahu tegak lurus, dan kaki kanan di belakang kaki kiri sedikit.
- 2). Dorong tangan ke depan sehingga akan mendapatkan gaya gravitasi dari beban bola ke bawah.
- 3). Rentangkan tangan kiri untuk menjaga keseimbangan badan bertepatan dengan saat tangan kanan kita ke depan.
- 4). Ikuti ayunan beban bola ke belakang badan sampai daya yang timbulkan habis dan kemudian akan timbul daya ayunan beban bola kedepan badan, jaga ayunan tetap tegak lurus dengan badan.

c. Menggelindingkan bola

Pada saat menggelindingkan bola, maka posisi yang harus diperhatikan adalah:

- 1). Posisi awal seperti pada tahap pertama.
- 2). Ayun bola seperti tahap ke dua.
- 3). Lepas cengkram ibu jari bola pada saat bola telah mencapai tegak lurus dengan bahu (poros).
- 4). Posisi jari tengah dan jari manis tetap mencengkram bola sehingga bola akan menggelinding.
- 5). Tangan tetap mengayun dan pada posisi terakhir yaitu disebelah telinga kanan.

Dari beberapa teknik di atas maka dapat dijadikan sebagai syarat dalam melempar yaitu selain memiliki kekuatan, keseimbangan, kelentukan, dan daya tahan

anak juga harus dapat mengetahui bagaimana cara memegang, mengayun, dan menggelindingkan bola. Dalam permainan *bowling* sederhana maka cara memegang, mengayun, dan menggelindingkan bola dapat dibuat secara sederhana, yaitu:

- a. Ketika memegang bola, anak harus mempunyai kekuatan otot tangan untuk memegang bola dan bola dipegang dengan menggunakan satu tangan.
- b. Ketika mengayunkan bola, anak harus mempunyai keseimbangan, kekuatan otot lengan, dan punggung agar dapat mengayunkan dengan baik.
- c. Ketika menggelindingkan bola, anak diusakan dapat fokus dalam melempar. Bola digelindingkan dengan cepat dan lurus mengenai sasaran.

B. Bermain *Bowling* Sederhana

1. Bermain Untuk Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (2000: 163) salah satu fungsi keterampilan motorik pada anak adalah fungsi keterampilan bermain. Keterampilan bermain dapat dilakukan melalui kegiatan kelompok sebaya maupun di luar kelompok untuk dapat menghibur. Oleh karena itu, anak perlu mempelajari berbagai keterampilan seperti bermain bola, melukis, dan memanipulasi alat bermain. Dengan bermain sebaya maka anak dapat bermain dengan teman-teman yang seusianya sehingga interaksi antara anak tersebut lebih terlihat baik, namun demikian terdapat juga anak yang lebih suka bermain dengan teman yang bukan sebaya baik itu teman yang usianya lebih banyak atau lebih kecil. Hal tersebut dapat disebabkan karena pola interaksi anak yang berbeda-beda.

Menurut Umansky (dalam Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno, 2009: 81), bermain adalah bentuk ekspresi diri anak terhadap lingkungannya dalam berbagai perbuatan dan gerakan yang melibatkan aktivitas fisik dan psikis yang menyenangkan yang bermanfaat secara keseluruhan. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan segala ide yang mereka pikirkan, dalam bermain tidak hanya fisik yang berkembang tetapi kognitif juga dapat berkembang karena anak akan berpikir ketika bermain.

Menurut Smith, Rubin, Fein, dan Vandenberg (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2007: 16), ciri-ciri kegiatan yang disebut bermain, adalah sebagai berikut:

- a. Fleksibilitas yang memungkinkan anak beralih dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain,
- b. Memiliki kualitas pura-pura,
- c. Bermain menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan dengan hasil akhir,
- d. Emosi-emosi yang positif mewarnai kegiatan bermain. Meskipun bila emosi positif anak tidak muncul, tetapi ada nilai yang diambil anak,
- e. Kebebasan memilih yang merupakan elemen bagi konsep bermain pada anak-anak kecil, dan
- f. Bermain dilakukan atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan pribadi.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela oleh anak dan memberikan kesenangan, kesempatan berimajinasi, dan eksplorasi. Ketika bermain anak akan merasa cepat bosan dan mudah untuk berpindah ke permainan yang lain.

2. Jenis-jenis Permainan Anak Usia Dini

Menurut Mudjihartono (2009: 16) kalau berbicara mengenai tahapan perkembangan bermain, maka mau tidak mau akan membicarakan jenis kegiatan bermain yang menjadi ciri khas masing-masing tahapan usia. Jenis- jenis permainan itu dapat dikelompokkan dengan bermacam-macam cara tergantung bagaimana kita memandang permainan itu. Menurut Nurul (2010) pada umumnya permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan kecil (permainan tradisional) dan permainan besar.

a. Permainan kecil (permainan tradisional)

Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Hal ini dapat disesuaikan dengan keadaan atau situasi. Disamping itu belum mempunyai induk organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional. Sasaran Permainan Kecil (permainan tradisional) adalah:

1). Sasaran jasmani, dalam sasaran jasmani ini yang ditingkatkan adalah:

a). Peningkatan kekuatan otot

Dalam bermain anak akan berlari, meloncat, melompat, mengangkat, mendorong dan menarik. Semua kegiatan ini tanpa disadarinya akan mempengaruhi otot-otot mereka akan lebih kuat.

b). Daya tahan otot setempat

Anak yang bermain terus menerus dalam waktu yang lama, merupakan kesempatan yang sangat baik untuk peningkatan daya tahan otot setempat.

c). Daya tahan kardiovaskuler

Anak yang bermain gobak sodor akan mengalami lari cepat kemudian berhenti dan lari cepat lagi, dan terus menerus dilakukan berulang-ulang. Tanpa sengaja, anak berlatih secara interval. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi anak dalam peningkatan daya tahan.

d). Kelentukan

Dalam permainan terdapat beberapa permainan yang memaksa anak untuk meliuk, memilin badan, membungkuk dan mengayunkan kaki. Semua ini akan meningkatkan anak dalam kelentukan tubuh yang sangat berguna dalam peningkatan gerak yang baik.

e). Keterampilan gerak

Dengan meningkatnya unsur gerak, akan meningkatkan keterampilan gerak yang mengarah pada meningkatnya prestasi satu cabang olahraga.

2). Sasaran psikis

Rasa bebas merupakan akibat psikis yang penting dalam bermain, bahwa permainan itu pembebasan, artinya pembebasan dari pamrih atau pembebasan dari tujuan lain di luar tujuan bermain, hanya untuk memperoleh rasa senang dari tujuan bermain.

3). Sasaran rasa sosial

Sudah jelas bahwa semua permainan membutuhkan teman untuk bermain. Anak membutuhkan orang lain dan dapat menilai orang lain serta dirinya sendiri. Akhirnya mereka membutuhkan orang lain. Selain itu, dalam bermain anak dapat

bergaul dan menyatakan identitasnya atau kemampuannya dapat dikenal, dinilai, dan dihargai teman.

4). Sasaran rasa berketuhanan

Permainan bukan suatu kebaktian, tetapi dalam bermain anak akan memperoleh suasana untuk mengagungkan Tuhan atau ritual.

b. Permainan besar

Permainan besar adalah suatu bentuk permainan yang mempunyai peraturan-peraturan baku, baik peraturan tentang fasilitas dan perlengkapan maupun peraturan permainan dan perwasitan. Permainan ini umumnya sudah memiliki induk organisasi tingkat nasional maupun tingkat internasional. Contoh permainan besar adalah permainan bola voli dan permainan bola basket.

Selain bermacam-macam permainan di atas Menurut Mudjihartono (2009: 16) jenis-jenis permainan berdasarkan alat yang digunakan yaitu meliputi:

- a. Permainan tanpa alat
- b. Permainan dengan alat
Permainan dengan alat dapat dilakukan dengan menggunakan dua cara, yaitu:
 - 1). Permainan dengan bola: permainan dengan bola kecil dan permainan dengan bola besar.
 - 2). Permainan dengan alat non bola: permainan dengan balok, permainan dengan tongkat, permainan dengan sapu tangan, permainan dengan simpai, permainan dengan gada, permainan dengan pita, dan lain-lainnya.
- c. Permainan dengan perkakas.

Menurut Anggani Sundono (1995: 7) alat permainan adalah semua alat yang dapat digunakan untuk bermain dan dapat memenuhi naluri bermainnya, alat ini digunakan sebagai pelengkap kegiatan bermain dengan model yang sangat beragam,

sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan dalam diri anak. Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan dengan alat adalah aktivitas bermain dalam bentuk permainan yang memerlukan hadirnya alat sebagai sarana untuk menunjang permainan agar lebih menarik dan dapat berlangsung sesuai dengan tujuannya. Permainan dengan alat mengajarkan anak pengalaman bermain yang lebih menarik dan bervariasi serta mengajarkan anak bagaimana melakukan permainan dengan menggunakan alat. Permainan dengan alat yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas, merupakan sarana untuk membuat suasana belajar lebih aktif serta menarik anak untuk tertarik dengan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa

Ketentuan alat pengembangan keterampilan motorik lainnya adalah (Sumantri, 2005: 200):

1. Tidak memerlukan ukuran tertentu yang bersifat baku seperti ukuran berat, lingkaran, maupun panjang.
2. Perbandingan penggunaan alat ditentukan oleh bahan pengembangan yang akan dilakukan. Satu alat untuk satu anak, satu alat untuk dua anak, satu alat untuk semua anak.
3. Tidak menghambat kegiatan gerak anak, dapat membuat anak bergerak bebas, dan sebanyak mungkin.
4. Efektif untuk mencapai tujuan pengembangan dan kompetensi yang hendak dicapai.
5. Dapat digunakan untuk anak lelaki dan perempuan.

Dalam penelitian ini, permainan yang digunakan adalah permainan kecil yang menggunakan alat. Dalam permainan ini tidak dibutuhkan aturan yang baku sehingga guru dan peneliti dapat membuat sendiri aturan dalam permainan ini. Permainan dengan alat ialah permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan

sebagai penunjang kegiatan bermain agar dapat berlangsung dengan maksimal, menarik, dan sesuai dengan perkembangan yang akan dicapai. Alat yang digunakan dalam melakukan permainan ini adalah *bowling* yang terbuat dari bahan plastik yang terdiri dari 10 pin dan 2 bola.

3. Unsur-unsur Penting dalam Bermain

Menurut Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno (2009: 80) bermain harus memiliki setidaknya lima unsur penting, yaitu:

- a. Bertujuan untuk mencari kepuasan. Dengan bermain, maka anak akan mengeluarkan ide-idenya dan seluruh kemampuannya untuk bermain dengan baik sehingga anak akan mendapatkan kepuasan secara tersendiri.
- b. Bebas dan dapat memilih atas kemauan sendiri. Anak diberikan kebebasan untuk memilih permainan sendiri, apabila dipaksa untuk memainkan apa yang tidak ia suka maka anak tidak akan merasa *enjoy* dalam bermain.
- c. Menyenangkan dan dapat dinikmati oleh anak. Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain maka anak akan merasa senang dan dapat menikmati masa kanak-kanaknya dengan baik.
- d. Memunculkan khayalan dan daya imajinatif anak. Melalui bermain maka anak akan menuangkan imajinasinya dalam permainan itu. Misalkan anak bermain peran sebagai dokter maka anak akan berimajinasi menjadi seorang dokter yang menyembuhkan pasiennya.
- e. Dilakukan secara tepat, aktif, dan sadar. Bermain harus dilakukan secara tepat, yang dimaksudkan adalah bermain yang bermakna yaitu dengan bermain dalam

meningkatkan aspek perkembangan anak. Selain itu anak dapat aktif dalam bermain sehingga menjadi sadar bahwa bermain adalah hal yang menyenangkan.

Berdasarkan unsur-unsur penting yang dikemukakan di atas, maka dalam bermain harus memperhatikan tujuan dari bermain itu sendiri. Selain itu, bermain dapat dilakukan karena keinginan sendiri tanpa paksaan. Dengan bermain dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Permainan yang akan dilakukan hendaknya harus dapat menarik bagi anak sehingga anak antusias dalam mengikuti permainan tersebut, permainan harus dirancang dengan suasana yang menyenangkan sehingga anak merasa senang dan tidak cepat bosan dalam memainkan permainan tersebut, permainan harus dapat memunculkan kepuasan bagi anak sehingga anak dapat memunculkan ide-ide dan seluruh kemampuannya untuk bermain, dan dalam permainan anak harus aktif agar dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak.

4. Manfaat Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam bermain anak mempelajari gerak, baik gerak motorik kasar maupun gerak motorik halus. Bahkan melalui bermain anak dapat mengembangkan sikap-sikap yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Bermain harus mengandung unsur-unsur yang positif agar dapat lebih mengembangkan kemampuan anak. Dengan demikian, bermain tidak saja menyenangkan, akan tetapi dapat digunakan untuk tujuan menambah pengalaman dan pengetahuan anak.

Bermain akan merangsang emosi, sosial, daya pikir, dan imajinasi anak. Semakin besar fantasi dan imajinasi maka anak semakin menekuni sebuah permainan yang dianggap menarik baginya. Menurut Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno (2009: 83) bermain bagi anak merupakan wahana untuk:

- a. Menemukan dan mengenali lingkungan serta dirinya. Dengan bermain anak akan belajar bersosialisasi dengan orang lain, sehingga anak akan belajar mengenai lingkungannya dan teman-temannya.
- b. Membangun konsep. Dengan bermain anak akan belajar membangun konsep, seperti ketika anak bermain lego maka ia akan berpikir apa yang akan dia buat dengan lego tersebut.
- c. Meningkatkan kecerdasan kognitif. Dengan bermain maka kecerdasan kognitif anak juga dapat berkembang, misalnya ketika anak bermain *bowling* maka ia akan berpikir strategi apa yang tepat agar bola tersebut dapat mengenai 10 pin tersebut.
- d. Kecerdasan sosial dan emosionalnya. Dengan bermain secara kelompok maka anak belajar untuk bekerja sama dan saling menghargai sesama temannya.
- e. Bereksperimen dan bereksplorasi. Anak dapat bereksperimen dan bereksplorasi ketika bermain, misalnya ketika bermain mencampurkan warna maka anak akan lebih banyak mencoba warna-warna yang lain untuk dicampur.

Oleh karena itu, cara belajar bagi anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain yang efektif adalah bermain secara alamiah, murah, mudah, dan memanfaatkan bahan-bahan yang bersumber dari lingkungan sekitar. Anak dapat

melakukan permainan dengan bebas dan tanpa aturan yang ketat. Menurut Harun

Rasyid, Mansyur, dan Suratno (2009: 84) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- a. Belajar ingin tahu segala sesuatu dari apa yang ada di lingkungannya,
- b. Melatih emosional dan sosialnya,
- c. Membangun komunikasi dan kerjasama antar anak,
- d. Membangun fantasi dan imajinasi,
- e. Santai, rileks, dan puas,
- f. Melatih kreativitas berpikir dan berbuat, dan
- g. Melatih konsentrasi anak.

Pentingnya bermain bagi anak usia dini, maka hendaknya para pendidik dan orangtua mampu membimbing dan mengarahkan jalannya proses bermain sehingga tidak menghambat jalannya fantasi anak. Selain membuat anak merasa senang dan puas, bermain juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik anak.

5. Karakteristik Bermain Anak

Perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini termasuk anak usia Taman Kanak-kanak berada dalam masa kurun waktu yang sangat kritis, artinya jika pada masa tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal dan optimal maka dapat mengganggu pertumbuhan dan perkembangan pada anak di masa yang akan datang. Pada zaman sekarang ini banyak orangtua yang melarang anaknya untuk bermain di luar dan bermain tanah atau pasir sehingga hal tersebut dapat menghambat perkembangan anak secara alamiah. Melarang anak untuk bermain di luar merupakan hal yang kurang baik sehingga dapat merampas masa bermain anak.

Sebagai pendidik harus mengenali karakteristik bermain anak, agar lebih peka dan tanggap dalam menilai tentang kegiatan bermain yang diprogramkan. Menurut B.E.F. Montalalu, Dian Arrahmi, dan Sri Setiana (2009: 2.4–2.5), karakteristik bermain anak meliputi:

- a. Bermain adalah sukarela. Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan apabila hal itu memang memuaskan dirinya, bukan karena diperintah orang lain atau diiming-imingi hadiah.
- b. Bermain adalah pilihan anak. Dalam bermain anak harus diberi kebebasan untuk memilih permainan yang diinginkan. Dengan alat permainan yang diinginkan sendiri anak dapat bebas berkreasi dan berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkan.
- c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Ketika bermain, anak-anak merasa gembira dan bahagia. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak-kanak, disamping perasaan aman dalam lingkungan bermain, guru harus tetap mengawasi anak dalam bermain.
- d. Bermain adalah simbolik. Bermain tidak harus selalu menggambarkan hal yang sebenarnya. Dengan bermain simbolik anak dapat meningkatkan fantasi atau imajinasi mereka. Melalui kegiatan bermain anak dapat menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan yang ada.
- e. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan. Dalam bermain, anak-anak belajar bereksplorasi, bereksperimen, dan menyelidiki suatu peristiwa yang ada. Motivasi,

lingkungan yang mendukung, dan perilaku anak dalam bermain dapat berpengaruh terhadap kegiatan bermain.

Dari karakteristik bermain di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak bermain karena keinginan sendiri, bukan karena paksaan orang lain. Kegiatan bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak dan dengan bermain anak dapat belajar bereksplorasi, bereksperimen, dan memecahkan suatu masalah. Biarkan anak memilih permainan yang mereka inginkan. Sebagai pendidik dan orangtua harus menyediakan peralatan yang dibutuhkan dan dapat mengawasi anak ketika bermain.

6. Pengertian *Bowling* Sederhana

Menurut Strickland (2003: 5) permainan *bowling* adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan lingkaran 27 inci (diameter kira-kira 8½ inci) pada lorong atau landasan selebar 42 inci. Bola menggelinding sejauh 60 kaki ke arah formasi 10 buah pin. Pin tersebut masing-masing tingginya 15 inci, diatur dalam formasi segitiga sama sisi.

Menurut Ginanjar Asmasubrata (2012: 106) permainan *bowling* adalah suatu jenis olahraga atau permainan menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan. Bola *bowling* dilemparkan ke pin (gada) yang berderet dan berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *bowling* adalah permainan yang dilakukan dengan cara menggelindingkan atau melemparkan bola dengan

tangan yang mengenai pin di depannya yang berjumlah 10 buah pin yang ditata menyerupai bentuk segitiga apabila dilihat dari atas.

Bola dan pin yang digunakan dalam permainan *bowling* secara umum dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Bola dan Pin *Bowling*

Permainan *bowling* yang secara umum dijumpai di masyarakat seperti yang terlihat pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Permainan *Bowling* secara Umum

Dalam permainan *bowling* ini mempunyai beberapa aturan, yaitu:

1. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut *strike*.
2. Jika pin tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa.
3. Bilamana pada lemparan kedua tidak ada lagi pin tersisa disebut *spare*.
4. Jika setelah dua kali masih ada pin yang tersisa maka disebut *open frame (missed)* dan masih akan diberikan satu kali kesempatan untuk melempar yang kesemuanya itu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap permainannya. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk *frame* selanjutnya.

Peraturan permainan tersebut di atas akan digunakan sebagai peraturan bermain *bowling* sederhana dalam penelitian ini. Dalam permainan *bowling* sederhana, selain terdapat beberapa aturan permainan, ada sistem penilaian atau skorsing. Perhitungan atau skorsing untuk permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Skor 3 diberikan jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 8 sampai 10 pin dari jarak 5 meter.
2. Skor 2 diberikan jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 5 sampai 7 pin dari jarak 5 meter.
3. Skor 1 diberikan jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 4 atau <4 pin dari jarak 5 meter.

Untuk permainan *bowling* anak usia dini maka harus disesuaikan dengan kebutuhan anak, kenyamanan, dan keamanan anak. Oleh karena itu *bowling* yang

digunakan adalah *bowling* yang terbuat dari plastik. Pada Gambar 3 berikut adalah contoh alat bermain *bowling* untuk anak yang sering dijumpai di masyarakat:



Gambar 3. Alat Permainan *Bowling* untuk Anak Usia Dini

Alat permainan *bowling* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pin dan bola *bowling* plastik dengan pin sejumlah 10 buah. Lintasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lantai ruang *indoor* maupun *outdoor*. Lantai lintasan *outdoor* terbuat dari konblok.

Permainan yang digunakan dalam bermain *bowling* sederhana ini merupakan permainan modifikasi yang dibuat oleh guru bertujuan untuk mengembangkan kemampuan melempar anak secara terarah yang sesuai dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun. Pesertanya tidak terbatas, sesuai dengan jumlah dalam satu kelas, dapat dilakukan di dalam ruang kelas yang luas atau di luar kelas yang berkonblok. Bola *bowling* yang digunakan dalam permainan pada umumnya memiliki ukuran yang berat dan tidak mungkin digunakan oleh anak usia pra sekolah, oleh karena itu yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat miniatur alat permainan *bowling* yang terbuat dari bahan plastik.

Tujuan dari permainan tersebut adalah untuk meningkatkan kemampuan melempar anak secara terarah. Guru memberikan kesempatan tiga kali kepada anak untuk dapat menjatuhkan pin-pin yang ada di depan. Adapun langkah-langkah permainan *bowling* sederhana adalah sebagai berikut:

- a. Pemain berdiri dengan jarak 5 meter dari sasaran atau pin
- b. Pemain mengambil bola untuk melempar
- c. Posisi awal pemain sebelum melempar adalah sikap berdiri tegak dan memegang bola menggunakan tangan
- d. Pemain berdiri lurus mengarah ke pin yang akan dilempar dengan posisi kaki pemain berada tepat di batas garis permainan untuk bersiap-siap melempar bola
- e. Bola diletakkan tepat di bawah badan, kemudian posisi badan condong ke arah depan dan agak dibungkukkan.
- f. Lempar bola menggunakan satu tangan untuk mengenai sasaran pin yang ada di depannya.
- g. Setiap pemain mendapatkan tiga kali kesempatan melempar, jika lemparan belum mengenai sasaran maka pemain dapat mencoba kembali untuk melempar.

Anak yang sudah melempar akan secara bergantian membantu untuk menata pin-pin tersebut. Tingkat keberhasilan dari permainan melempar bola ini adalah apabila anak sudah dapat melempar secara tepat yaitu menjatuhkan 5 sampai 7 pin *bowling*. Komponan yang dinilai dalam permainan *bowling* sederhana adalah ketepatan.

Alasan peneliti memilih tindakan melalui kegiatan bermain *bowling* sederhana karena:

- a. Memanfaatkan alat permainan di sekolah yang belum pernah digunakan untuk bermain yaitu dengan menggunakan *bowling* sederhana sehingga anak menjadi lebih tertarik dan lebih antusias,
- b. Dengan bermain *bowling* sederhana anak dapat lebih fokus dalam melempar yaitu harus tepat sasaran mengenai pin-pin *bowling*, dan
- c. Melatih koordinasi mata, tangan, dan kaki menjadi lebih baik.

C. Pembelajaran Anak Kelompok A

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Santrock dan Yussen (dalam Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap Farida Agus Setiawati, dan Siti Rohmah Nurhayati, 2007: 74) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Dengan adanya pengalaman belajar, maka anak akan memperoleh informasi baru yang akan disimpan dalam *long term memory*. Pengalaman belajar akan dibawa sampai dia dewasa dan selalu melekat dalam diri anak tersebut.

Menurut Sugihartono, dkk, (2007: 74-75) ciri-ciri perilaku belajar adalah sebagai berikut:

- a. Adanya perubahan tingkah laku yang terjadi secara sadar,
- b. Perubahan bersifat kontinyu dan fungsional,
- c. Perubahan bersifat positif dan aktif,

- d. Perubahan bersifat permanen,
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah, dan
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dalam pembelajaran, seorang pendidik dikatakan berhasil apabila dapat merubah tingkah laku anak dari yang jelek menjadi baik, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan kemudian dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Seorang guru Taman Kanak-kanak sebelum melaksanakan program kegiatan belajar terlebih dahulu perlu memperhatikan tujuan program dan ruang lingkup kegiatan belajar anak di Taman Kanak-kanak. Kemampuan-kemampuan apa yang harus dimiliki anak TK merupakan tugas perkembangan tahap masa kanak-kanak awal yang harus diselesaikan. Menurut Siti Partini Suardiman (2003: 4) pada Kelompok A di Taman Kanak-kanak anak merupakan masa periode Pre-operasional yaitu usia 2-7 tahun. Pada periode ini perkembangan kognitif anak belum stabil, namun anak sudah dapat belajar nama-nama benda, mengelompokkan, dan menyempurnakannya. Sifat egosentris masih sangat menonjol pada usia ini. Proses berpikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol yang mampu mengungkapkan pengalaman masa lalu. Cara berpikir dan tingkah laku anak kurang logis.

Piaget (dalam Crain, 2007: 182) di akhir periode sensori motorik, anak telah mengembangkan tindakan-tindakan yang efisien dan terorganisasi dengan baik untuk menghadapi lingkungan di depannya. Anak terus menggunakan kemampuan sensori motoriknya. Oleh karena itu dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, guru harus menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran.

Untuk mengembangkan kemampuan motorik anak dapat menggunakan metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Pembelajaran anak TK menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Prinsip belajar sambil bermain mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis, sehingga dapat menarik anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan merangsang perkembangan sehingga anak menjadi lebih aktif. Kegiatan pembelajaran di TK harus berisi muatan edukatif sehingga anak dapat belajar (Slamet Suyanto, 2003: 145).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran harus meningkatkan seluruh aspek kecerdasan anak, pembelajaran dibuat semenarik mungkin, menyenangkan, dan ada nilai pendidikannya. Dengan didesain pembelajaran yang menyenangkan maka secara tidak sadar anak belajar untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasannya. Dengan pembelajaran yang melibatkan anak untuk lebih aktif dapat mengembangkan semua indera yang dimiliki.

D. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Penelitian Wisnaluri Frida Wati (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Melempar Bola bagi Siswa Kelompok A TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok A TK Pertiwi I Sumberejo dengan 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Objek dalam

penelitian ini adalah peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain melempar bola. Data diperoleh melalui observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain melempar bola pra tindakan pada kemampuan melempar bola mengenai sasaran pada kategori bisa terdapat 3 anak (21%) dan 4 anak (29%) dapat mengkoordinasikan mata, tangan, dan kaki. Pada Siklus I terdapat 7 anak (50%) yang mampu melempar mengenai sasaran, dan 8 anak (57%) dapat mengkoordinasikan mata, tangan, dan kaki. Pada Siklus II terdapat 12 anak (86%) yang bisa melempar bola mengenai sasaran, dan 13 anak (93%) bisa mengkoordinasikan mata, tangan, dan kaki.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi anak. Dengan belajar keterampilan motorik berarti anak belajar untuk mengendalikan gerakan jasmaniah melalui gerakan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi. Karakter anak usia dini berbeda-beda, karakter tersebut meliputi kesiapan, kematangan, perbedaan individual, dan kepribadian yang meliputi fisik, kognitif, bahasa, maupun sosial-emosional anak.

Karakteristik anak yang berbeda-beda membuat pendidik harus dapat memberikan stimulus yang sesuai dengan perkembangan masing-masing anak. Dalam belajar harus diciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak. Bermain sambil belajar membuat anak tidak terbebani dengan materi pembelajaran yang diberikan

oleh guru. Metode bermain yang baik bagi anak adalah bermain yang bermakna yaitu tidak hanya sekedar bermain saja tetapi harus menyenangkan, aman bagi anak, serta ada nilai pendidikannya.

Berdasarkan permasalahan di lapangan maka untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak, terutama dalam kemampuan melempar bola secara terarah, metode yang tepat adalah menggunakan metode bermain *bowling* sederhana, permainan ini dimodifikasi sesuai dengan keamanan, kenyamanan, dan kebutuhan anak. Alat yang digunakan terbuat dari plastik agar tidak melukai anak. Dengan bermain *bowling* sederhana ini diharapkan anak dapat melempar bola secara terarah dengan lebih baik.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui bermain *bowling* sederhana dapat meningkatkan kemampuan melempar anak secara terarah pada Kelompok A di TK Widya Mulya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

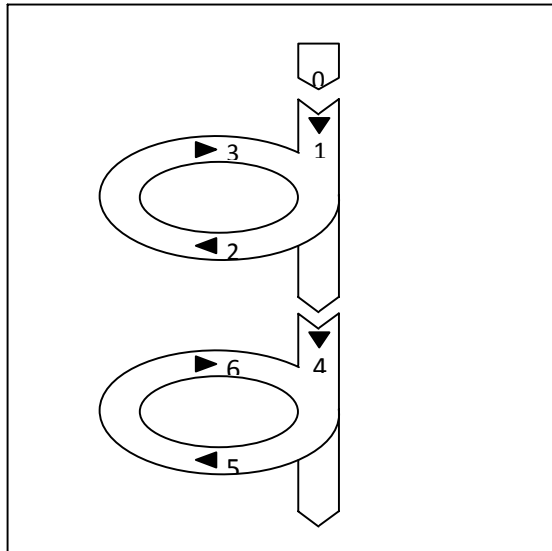
Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas karena memiliki tiga prinsip seperti yang dikemukakan oleh Kunandar (2009: 44) sebagai berikut:

1. Adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu program atau kegiatan. Dalam hal ini peneliti sendiri bertindak sebagai pelaksana dalam penelitian yaitu dalam sebuah proses pembelajaran.
2. Adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan. Penelitian ini meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah.
3. Adanya tindakan (*treatment*) untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan. Penelitian ini menggunakan permainan *bowling* sederhana sebagai tindakan untuk meningkatkan kemampuan melempar bola anak secara terarah.

Jenis penelitian tindakan yaitu penelitian tindakan partisipan karena orang yang melakukan penelitian terlibat dalam proses penelitian dari awal (Suwarsih Madya, 1994: 27). Peneliti bertindak sebagai pendidik secara aktif mandiri terlibat di dalamnya dengan bekerjasama dengan guru pendamping pada kelas yang bersangkutan.

B. Tahap Penelitian

Penelitian ini menggunakan proses penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Suwarsih Madya, 1994: 25) yang terdapat dalam Gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Proses Penelitian Tindakan Kemmis dan Mc Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 25)

Keterangan:

0 = Perenungan	4 = Rencana Terevisi I
1 = Perencanaan	5 = Tindakan dan Observasi II
2 = Tindakan dan Observasi I	6 = Refleksi II
3 = Refleksi I	

Adapun rincian proses tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan
 - a. Membuat perencanaan pembelajaran yang kemudian dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). RKH berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
 - b. Guru mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.

- c. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu pin dan bola *bowling* dari plastik.
 - d. Mengevaluasi kegiatan. Tujuannya untuk mengetahui keadaan anak dan kesulitan dalam melempar bola secara terarah.
 - e. Materi yang ditekankan pada penelitian ini adalah melempar bola secara tepat yaitu dengan menjatuhkan 5 sampai 7 pin *bowling* pada jarak 5 meter.
2. Tindakan dan observasi

Dengan berpedoman pada RKH yang telah disusun, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bersamaan dengan itu, peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan anak dalam melempar bola secara terarah berdasarkan lembar observasi. Observasi dilakukan bekerjasama dengan pendidik lain yang berperan sebagai kolaborator. Asas kolaboratif merupakan salah satu asas dalam penelitian tindakan (Suwarsih Madya, 1994: 5). Kolaborator dalam penelitian ini berperan sebagai pengamat untuk mendapatkan objektivitas hasil PTK (Kunandar, 2009: 61). Selama tindakan berlangsung, kolaborator akan mengamati proses pembelajaran menggunakan permainan *bowling* sederhana yang dilakukan oleh peneliti. Untuk mengamati kemampuan anak melempar bola secara terarah dengan permainan bola *bowling* sederhana.

Observasi dilakukan selama dalam proses pembelajaran di luar kelas dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung. Hasilnya langsung dicatat di lembar observasi.

3. Refleksi

Data yang telah diperoleh dari lembar observasi dianalisis, kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas atau kolaborator yang bersangkutan. Diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan. Evaluasi meliputi proses pembelajaran, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Jika hasil evaluasi masih menunjukkan beberapa kekurangan, maka siklus akan dimulai lagi.

C. *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Widya Mulya yang beralamat di Losari, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman. Alasan memilih TK tersebut karena memiliki halaman yang luas sehingga dalam perkembangan fisik motorik anak dapat berkembang secara alami.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan di Kelompok A dengan jumlah 15 anak dengan jumlah 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, serta dengan satu guru utama dan satu guru pendamping. Kondisi siswa di kelompok A tersebut sudah cukup baik dalam pengkondisiannya.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode-metode yang dapat dipergunakan dalam pengumpulan data antara lain: observasi, angket, wawancara atau *interview*, ujian atau tes, dan dokumentasi (Suharsimi Arikunto, 2005: 100). Data yang diperoleh oleh peneliti bersumber dari interaksi antar guru dengan siswa ataupun interaksi antara siswa dengan siswa lain pada saat kegiatan pembelajaran melalui bermain. Selain itu, juga dapat diperoleh dari perubahan perilaku siswa pada saat terjadinya proses pembelajaran. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan proses pembelajaran, memperhatikan apa yang terjadi, mendengarkan, mempertanyakan informasi yang menarik, dan mempelajari dokumen yang ada (Muhammad Idrus, 2007: 129). Selain itu catatan observasi ini digunakan untuk mengamati unjuk kerja anak dalam kemampuannya melempar bola secara terarah dengan menggunakan bola *bowling*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh data dengan cara memotret dan merekam suatu kejadian pada saat proses penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mendokumentasikan kegiatan anak pada saat proses pembelajaran melalui bermain *bowling* sederhana yang berupa foto. Foto tersebut berfungsi untuk memberikan gambaran tentang situasi dan kondisi saat pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Wina Sanjaya, 2009: 84). Dalam penelitian tindakan kelas ini, instrumen yang digunakan adalah:

1. Lembar Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai aktivitas anak didik. Instrumen observasi yang digunakan adalah *check list*. *Check list* adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer memberikan tanda *check* (✓). *Check list* merupakan alat observasi yang praktis sebab semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

Kisi-kisi instrumen lembar observasi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kegiatan Bermain *Bowling* Sederhana

No.	Varibel	Skor	Deskripsi
1.	Melempar bola secara terarah dengan jarak 5 meter	3	Jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 8 sampai 10 pin dari jarak 5 meter.
		2	Jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 5 sampai 7 pin dari jarak 5 meter.
		1	Jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 4 atau <4 pin dari jarak 5 meter.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan faktor pendukung bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Dokumentasi berupa foto, audio, atau video. Dalam penelitian ini dokumentasi berupa foto-foto saat proses pembelajaran berlangsung.

G. Teknik Analisa Data

Setelah data diperoleh dan dikumpulkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan perilaku anak, proses pembelajaran, dan dokumentasi yang berupa deskripsi perilaku, proses pembelajaran, dan foto. Sedangkan data kuantitatif yang berupa persentase jumlah anak yang memperoleh nilai tertentu, akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

H. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perbaikan. Keberhasilan akan terlihat apabila hasil kegiatan anak bermain *bowling* terjadi peningkatan pada kemampuan melempar anak secara terarah. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak mendapat nilai dengan kriteria tepat. Kriteria ini berdasarkan persentase kesesuaian (Suharsimi Arikunto, 2010: 44), yaitu:

- | | |
|------------------------------------|-----------------|
| a. Kesesuaian kriteria (%): 0-20 | = kurang sekali |
| b. Kesesuaian kriteria (%): 24-40 | = kurang |
| c. Kesesuaian kriteria (%): 41-60 | = cukup |
| d. Kesesuaian kriteria (%): 61-80 | = baik |
| e. Kesesuaian kriteria (%): 81-100 | = sangat baik |

Nilai persentase diambil dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum N}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Rata-rata (%)

$\sum N$ = Jumlah siswa yang mendapat kriteria tepat

$\sum n$ = Jumlah siswa keseluruhan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Widya Mulya, yang terletak di Losari, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman. TK Widya Mulya ini berdiri pada tanggal 6 Februari 2005 oleh Yayasan Widya Mulya. TK Widya Mulya mempunyai 2 ruang kelas, yaitu 1 ruang untuk Kelompok A dan 1 ruang untuk Kelompok B. Subjek penelitian ini adalah 15 anak Kelompok A yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Jumlah pendidik yang ada di TK Widya Mulya berjumlah 4 orang termasuk kepala sekolah yang juga merangkap sebagai guru kelas dan 1 orang petugas administrasi.

Letak sekolah ini sangat strategis walaupun berada di dalam desa, dengan kondisi sekolah yang luas dan sejuk maka membuat anak lebih bebas dalam bergerak. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh TK Widya Mulya sudah cukup memadai. Kegiatan belajar mengajar TK Widya Mulya dimulai hari Senin sampai hari Jumat dari jam 08.00-11.00 WIB. TK Widya Mulya ini mempunyai motto cinta Allah, cinta alam, dan cinta budaya sehingga dalam penataan ruang kelas disesuaikan dengan motto tersebut yaitu dengan ruang kelas yang terbuka. Jadwal pembelajaran di TK Widya Mulya adalah sebagai berikut hari Senin nasionalisme, hari Selasa bahasa Inggris, hari Rabu hari bahasa Jawa, hari Kamis keagamaan, dan hari Jumat kegiatan fisik yaitu senam dan *minitrip*.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Prasiklus Kemampuan Melempar Bola secara Terarah

Pelaksanaan Prasiklus ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum dilakukan tindakan. Kemampuan awal melempar diamati dari berbagai permainan yang dilakukan anak di sekolah yaitu permainan lempar tangkap bola dan lempar tangkap kantong biji-bijian. Hanya satu orang anak saja yang hasil lemparannya dapat ditangkap oleh temannya dengan tepat, sementara hasil lemparan anak-anak tidak bisa ditangkap dengan tepat karena letak jatuhnya objek lemparan terpaut jauh dari posisi teman yang menangkap.

Kemampuan melempar melalui permainan *bowling* diperkenalkan kepada anak-anak pada kegiatan prasiklus untuk mengukur kemampuan awal mereka. Guru sebagai pelaksana pembelajaran melakukan prasiklus pada waktu sebelum Siklus I dilakukan. Pelaksanaan prasiklus berupa permainan *bowling* sederhana untuk meningkatkan kemampuan melempar bola anak secara terarah. Pada permainan *bowling* ini menggunakan pengamatan terhadap ketepatan anak dalam melempar bola secara terarah, yaitu dapat menjatuhkan pin-pin bola *bowling* yang ada di depannya. Hasil kemampuan melempar bola secara terarah pada awal tindakan ini dapat diketahui bahwa kemampuan melempar bola secara terarah anak masih rendah. Hal ini dapat diketahui dari Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah Pada Tahap Prasiklus

No.	Nama Anak	Ketepatan		
		BT	T	ST
1.	Aggr		√	
2.	Ahsn	√		
3.	Ann	√		
4.	Arn	√		
5.	Dty		√	
6.	Evni	√		
7.	Fhr	√		
8.	Frs	√		
9.	Hrn		√	
10.	Ich	√		
11.	Ina	√		
12.	Isr	√		
13.	Lua	√		
14.	Rsa	√		
15.	Rks	√		
Jumlah		12	3	0
Persentase		80%	20%	0%

Keterangan: BT = Belum Tepat, T = Tepat, ST = Sangat Tepat

Berdasarkan Tabel 2 di atas, maka dapat dilihat bahwa kemampuan melempar bola secara terarah pada anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil kemampuan melempar bola secara terarah yaitu tiga anak atau 20% pada kriteria tepat dan pada kriteria belum tepat terdapat 12 anak atau 80%. Dari hasil di atas dapat dilihat perlunya perbaikan terhadap kemampuan melempar bola secara terarah dengan menggunakan permainan *bowling* sederhana. Permainan *bowling* sederhana digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah karena lebih menarik minat anak dan tidak berbahaya bagi anak karena bahan yang digunakan adalah dari plastik. Anak dapat mengetahui dan merasakan langsung pengalaman bermain *bowling* sederhana, yaitu bagaimana cara melempar bola dengan baik dan dapat tepat sasaran. Dengan permainan tersebut anak akan mendapatkan

pengalaman dan pembelajaran yang bermakna, sehingga dapat meningkatkan kemampuan melempar bola dengan lebih baik.

2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Hal-hal yang perlu direncanakan pada tindakan Siklus I ini antara lain penetapan waktu tindakan, rencana kegiatan, pemilihan dan penyiapan media belajar yang akan digunakan, serta persiapan observasi untuk melakukan penilaian. Penentuan waktu tindakan didiskusikan terlebih dahulu dengan guru kelas sehingga tidak mengganggu perencanaan pembelajaran yang sudah ada di sekolah. Tindakan Siklus I akan dilakukan pada hari Senin, Rabu, dan Jumat pada tanggal 3, 5, dan 7 Juni 2013.

Persiapan media belajar dilakukan pada hari pelaksanaan tindakan sebelum anak-anak melakukan permainan. *Bowling* yang digunakan dalam tindakan terbuat dari bahan plastik warna-warni sehingga mampu menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan motivasi mereka untuk melakukan permainan ini. Dalam penataan lingkungan permainan anak ikut dilibatkan agar mereka mengenal cara menyusun pin dengan benar. Peneliti membuat garis lintasan sejauh 5 meter dengan kapur berwarna di atas halaman konblok.

Instrumen observasi yang sudah ada didiskusikan terlebih dahulu dengan guru kelas sehingga guru kelas bisa berpartisipasi dalam memberikan motivasi kepada anak-anak sekaligus ikut berperan serta mengamati jalannya tindakan.

b. Tindakan dan Observasi Siklus I

Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 3 Juni 2013, tindakan dimulai dengan mempersiapkan alat permainan yang akan digunakan. Kemudian peneliti memanggil semua anak Kelompok A dan menjelaskan aturan permainan *bowling* yang akan dilakukan kepada anak-anak. Peneliti mendemonstrasikan secara langsung cara melempar bola sehingga mengenai pin. Setelah anak-anak jelas dan mengerti, kemudian guru memanggil satu per satu anak untuk melakukan permainan tersebut. Setiap anak melakukan lemparan tiga kali dan hasil lemparan tersebut dicatat oleh peneliti menggunakan instrumen observasi yang telah disiapkan. Dalam melakukan lemparan masih terdapat anak yang salah dalam melempar, yaitu dengan cara bola dipantulkan. Ketika seorang anak sudah selesai melempar, anak tersebut diberi tugas menata pin kembali seperti semula. Anak dapat menyusun kembali pin sesuai susunan saat karena pada waktu persiapan anak telah dilibatkan untuk mempersiapkan lingkungan permainan. Tetapi dalam penataan pin tersebut anak-anak masih saling berebutan sehingga permainan menjadi lebih lama.

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 Juni 2013. Pada hari kedua anak lebih antusias ikut serta dalam mempersiapkan penataan lingkungan main. Anak-anak ikut menata pin dan membuat lintasan garis didampingi oleh peneliti dan guru kelas. Pada saat permainan dimulai anak-anak diingatkan kembali tentang peraturan permainan yang telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya. Sebagian besar anak sudah mengerti jalannya permainan yang akan dilakukan, tetapi ada beberapa anak yang masih perlu dibimbing untuk mengikuti jalannya permainan.

Jalannya permainan sedikit terganggu karena beberapa anak dari kelas lain ikut melihat permainan. Mereka melihat dari jarak yang terlalu dekat sehingga berkali-kali menjatuhkan biji pin. Hal ini menyebabkan pelemparan bola harus diulang dari awal untuk mendapatkan data yang valid. Selain itu, beberapa anak Kelompok A ikut bermain dengan anak kelas lain sehingga ketika tiba gilirannya untuk melempar guru harus memanggil anak tersebut secara berulang-ulang. Hal ini menyebabkan anak-anak yang menunggu gilirannya menjadi tidak sabar.

Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 7 Juni 2013. Pada hari ketiga tindakan, anak-anak tampak kurang antusias seperti pada hari kedua tindakan. Peneliti mengajak anak melakukan pemanasan fisik terlebih dahulu untuk menumbuhkan motivasi mengikuti permainan. Permainan dimulai dari anak yang paling sering mendapatkan kriteria tepat. Hal ini menambah motivasi anak untuk berhasil menjatuhkan banyak pin. Anak yang paling akhir, mendapatkan bimbingan dari peneliti dan guru kelas. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan bahwa yang mengambil bola adalah anak yang sudah melakukan permainan. Namun demikian, dalam melakukan hal tersebut anak terlihat berebutan bola sehingga dapat mengganggu permainan.

Hasil tindakan Siklus I dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Data Kumulatif Siklus I

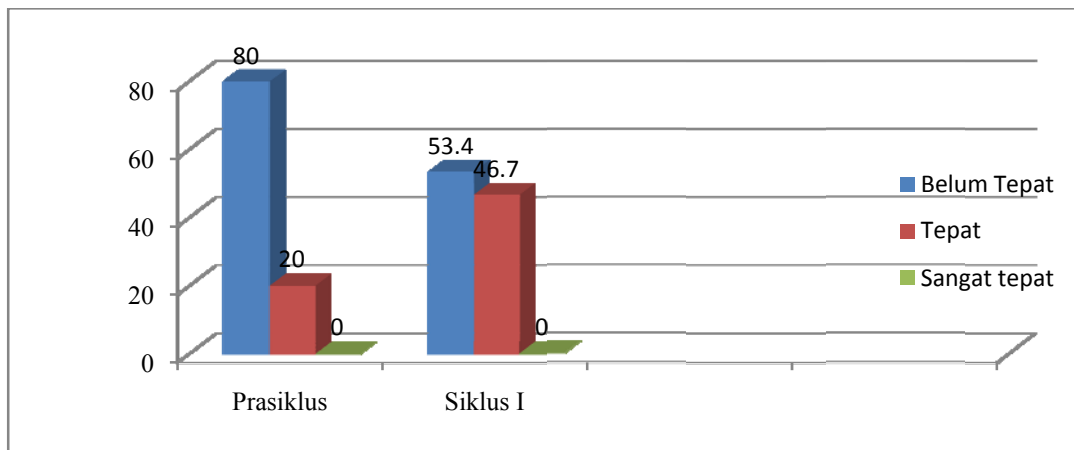
Nama Anak	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua			Pertemuan Ketiga		
	BT	T	ST	ST	T	ST	BT	T	ST
Aggr		√		√				√	
Ahsn	√			√			√		
Ann		√			√			√	
Arn	√			√			√		
Dty		√			√			√	
Evn	√			√			√		
Fhr	√			√			√		
Frs	√				√			√	
Hrn		√			√		√		
Ich	√			√			√		
Ina		√			√			√	
Isr	√			√			√		
Lua	√			√			√		
Rsa	√				√			√	
Rks	√			√				√	
Jumlah	10	5	0	9	6	0	8	7	0
Persentase	66,7 %	33,4 %	0%	60 %	40 %	0%	53,4 %	46,7 %	0%

Keterangan: BT = Belum Tepat, T = Tepat, ST = Sangat Tepat

Berdasarkan Tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa persentase nilai akhir pada Siklus I yang dilaksanakan dengan tiga pertemuan hanya mencapai 46,7% atau tujuh anak yang dapat melakukan lemparan secara tepat. Jika dibandingkan dengan persentase hasil prasiklus, tindakan Siklus I ini sudah menunjukkan adanya perkembangan. Perkembangan ini dapat dilihat dari nilai keberhasilan 20% pada prasiklus menjadi 46,7% pada akhir tindakan Siklus I. Dari prasiklus sampai dengan sSiklus I mengalami kenaikan yaitu 26,7%.

Jika dibandingkan hasil persentase dari hari pertama sampai hari ketiga, angka persentase keberhasilan semakin menunjukkan kenaikan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan anak-anak dalam melempar secara terarah mengalami kemajuan.

Perbandingan kenaikan antara Prasiklus dan Siklus I dapat dilihat pada Gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Diagram Perbandingan Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah Antara Prasiklus dan Siklus I

Dari Gambar 5 di atas dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan antara Prasiklus dan Siklus I. Pada Prasiklus tingkat keberhasilan baru mencapai 20% sedangkan pada Siklus I mengalami kenaikan menjadi 26,7% sehingga pada akhir Siklus I menjadi 47,7%. Persentase keberhasilan pada Siklus I Pertemuan Ketiga menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Angka indikator keberhasilan yang mencapai 80% pada penelitian ini sangat jauh dibandingkan dengan angka keberhasilan prasiklus yang hanya mencapai 20%.

c. Refleksi Tindakan Siklus I

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada siklus selanjutnya. Hasil refleksi pada Siklus I diharapkan memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian pada Siklus II. Pada

kegiatan ini, peneliti bersama dengan guru kelas melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilakukan dan mengidentifikasi kendala yang dapat mempengaruhi kemampuan melempar anak dengan tepat. Maka peneliti bersama guru kelas akan melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan mencari permasalahan dan melakukan perbaikan. Setelah dilakukan diskusi, maka ditemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Ada tiga anak yang cara melempar bolanya masih salah yaitu dengan cara memantulkan dan menggelindingkan bola masih pelan sehingga bola berhenti di tengah-tengah.
2. Terdapat anak yang bermain di taman, sehingga guru harus memanggilnya berulang-ulang.
3. Pada penataan kebal pin-pin *bowling*, anak-anak saling berebutan sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikannya.
4. Anak-anak saling berebutan bola dan tidak mau bergantian dengan temannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti bersama dengan guru kelas melakukan perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Perbaikannya yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya adalah:

1. Anak-anak diminta untuk berbaris menunggu giliran agar dapat langsung bermain ketika dipanggil oleh guru.
2. Pin *bowling* ditata ulang oleh guru agar tidak membutuhkan waktu yang lama.
3. Anak yang sudah melempar bola bertugas untuk mengambil bola dan memberikan langsung kepada temannya.

4. Peneliti memberikan contoh dan selalu mengingatkan anak cara melempar yang benar, yaitu bola digelindingkan dengan cepat dan terarah. Tujuannya agar anak dapat melihat dan membedakan hasil dari menggelindingkan dengan cepat dan terarah dibandingkan dengan menggelindingkan secara pelan.

Perbaikan yang telah direncanakan dilakukan pada Siklus II guna memperoleh perbaikan pada kemampuan melempar bola secara terarah. Perbaikan tersebut dilakukan dengan kerjasama antara peneliti dan guru Kelompok A.

3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II ini dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan pada hari Senin, Rabu, dan Jumat pada tanggal 10, 12, dan 14 Juni 2013.

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Dari refleksi tindakan Siklus I masih terdapat beberapa masalah dalam pelaksanaannya, maka dilakukan perbaikan sebagai berikut: anak melakukan pemanasan terlebih dahulu, guru mengatur anak untuk berbaris, peneliti memberikan contoh cara melempar yang benar, yang menata pin adalah guru, dan anak yang sudah melempar bola bertugas untuk mengambil bola dan memberikan langsung kepada temannya. Selain itu guru dan peneliti membuat rencana kegiatan harian (RKH) dan skenario pembelajaran yang akan dilakukan dalam tiga kali pertemuan serta menyiapkan media pembelajaran.

b. Tindakan dan Observasi Siklus II

Tindakan Siklus II Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 10 Juni 2013. Tindakan dimulai dengan kegiatan pembukaan sebagai kegiatan

pemanasan fisik. Kegiatan pembukaan diisi dengan pemanasan supaya anak lebih semangat. Setelah selesai pemanasan, anak-anak berkumpul membentuk barisan dan permainan dimulai dari barisan yang paling depan. Setiap anak mendapat kesempatan tiga kali lemparan. Hasil lemparan tersebut dicatat oleh peneliti pada lembar observasi yang telah disiapkan. Guru bertugas menata ulang pin dan anak yang telah melempar bola bertugas untuk mengambil bola *bowling*. Sebelum guru memanggil anak satu per satu, peneliti terlebih dahulu memberikan contoh cara melempar yaitu melempar dengan cepat dan terarah agar mengenai pin-pin tersebut. Selanjutnya guru memanggil anak satu per satu untuk bermain *bowling* sederhana.

Pada Siklus II Pertemuan Pertama ini anak-anak cukup antusias dan bersemangat melakukan lemparan. Hal ini dikarenakan anak-anak sudah melakukan pemanasan terlebih dahulu. Walaupun ada beberapa anak yang belum tepat dalam melakukan lemparan, mereka sangat bersemangat dan mulai tertib dalam melakukan permainan tersebut.

Pertemuan Kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2013. Pada Pertemuan Kedua, anak-anak langsung mengambil alat permainan sendiri dan menata sendiri dengan didampingi oleh guru serta peneliti. Anak-anak terlihat tidak sabar untuk segera bermain *bowling* sederhana tersebut. Pada Siklus II Pertemuan Kedua ini, anak-anak terlihat sudah mengetahui peraturannya. Anak-anak memanggil teman-temannya untuk segera berkumpul, selanjutnya peneliti meminta tiga anak untuk memimpin pemanasan. Selesai pemanasan, anak-anak bergegas

membentuk barisan. Guru menata pin-pin tersebut dan peneliti memberikan penjelasan serta contoh melempar yang benar.

Pada Siklus II Pertemuan Kedua ini terdapat satu anak yang masuk dalam kriteria sangat tepat, yaitu menjatuhkan 10 pin pada lemparan pertama. Siklus II ini direncanakan terdiri dari tiga pertemuan, namun pada Siklus II Pertemuan Kedua terlihat jika indikator keberhasilan sudah tercapai. Oleh karena itu penelitian dihentikan pada Siklus II Pertemuan Kedua. Hasil observasi tindakan ini dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Data Kumulatif Observasi Siklus II

Nama Anak	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua		
	BT	T	ST	BT	T	ST
Aggr	√				√	
Ahsn	√				√	
Ann		√			√	
Arn	√				√	
Dty		√				√
Evn		√		√		
Fhr		√			√	
Frs		√			√	
Hrn	√				√	
Ich	√				√	
Ina		√			√	
Isr	√				√	
Lua	√			√		
Rsa		√			√	
Rks		√			√	
Jumlah	7	8	0	2	12	1
Persentase	46,7%	53,4%	0%	13,4%	80%	6,6%

Keterangan: BT = Belum Tepat, T = Tepat, ST = Sangat Tepat

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa pada Siklus II Pertemuan Kedua indikator keberhasilan mencapai 80%. Anak yang mendapatkan kriteria

sangat tepat terdapat satu anak, sehingga sudah dapat dikatakan bahwa anak sudah dapat melakukan permainan *bowling* dengan sangat tepat dan mendapatkan skor yang sempurna. Sedangkan, anak yang mendapatkan kriteria tepat berjumlah 12 anak, sehingga sudah dapat dikatakan anak sudah dapat melakukan permainan *bowling* dengan baik. Kemudian, pada anak yang mendapatkan kriteria belum tepat masih terdapat dua anak sehingga masih perlu diberikan bimbingan yang lebih khusus agar dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

c. Refleksi Tindakan Siklus II

Kegiatan refleksi pada Siklus II Pertemuan Kedua ini membahas tentang peningkatan yang terjadi dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan hingga dilakukan Siklus II. Peningkatan kemampuan melempar bola secara terarah pada Siklus II Pertemuan Kedua mencapai 80% dari kondisi awal 20%. Berikut ini adalah data kenaikan persentase tersebut dapat dilihat pada Gambar 6 berikut ini:

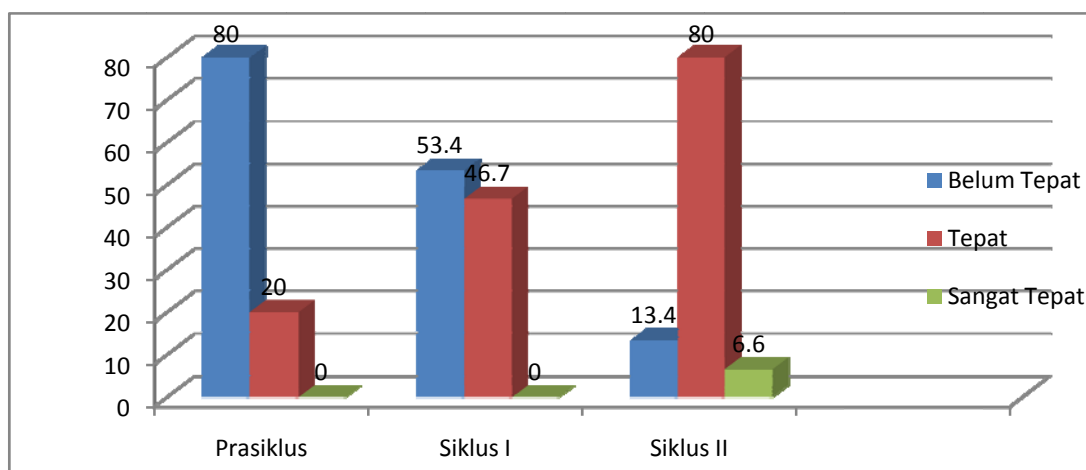


Diagram Perbandingan Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah Antara Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II telah terjadi peningkatan. Anak yang mendapatkan criteria sangat tepat pada kondisi awal sebelum tindakan 0% menjadi 1 anak (6,6%) pada Siklus II, kriteria tepat pada awal sebelum tindakan 3 anak (20%) meningkat menjadi 12 anak (80%), dan kriteria belum tepat pada kondisi awal 12 anak (80%) turun menjadi 2 anak (13,4%).

Data dari hasil observasi pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang baik pada kemampuan melempar bola secara terarah pada Siklus II terhadap kemampuan melempar bola secara terarah melalui permainan *bowling* sederhana. Hal tersebut terlihat pada Siklus II tingkat pencapaian yang diinginkan menunjukkan 80% anak mengalami peningkatan sesuai dengan indikator yang diinginkan oleh peneliti, sehingga pelaksanaan tindakan dihentikan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka dapat diuraikan hasil evaluasi sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran melalui permainan *bowling* sederhana dapat berjalan dengan lancar, anak mau mengikuti permainan dengan tertib.
- b. Dengan pengarahan yang diberikan oleh guru, anak dapat melakukan lemparan dengan lebih baik.
- c. Dengan dilakukan pemanasan terlebih dahulu membuat anak menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti permainan *bowling* sederhana.

C. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru Kelompok A yang dilakukan selama tiga pertemuan pada Siklus I dan dua pertemuan pada Siklus II. Siklus II merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki permasalahan yang muncul pada Siklus I, sehingga diperoleh hasil yang terus meningkat pada setiap pertemuan sehingga mencapai target yang diharapkan.

Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan peneliti terlebih dahulu menganalisis kondisi pembelajaran pada aspek motorik kasar yaitu kemampuan melempar bola secara terarah, dengan melakukan observasi untuk mengetahui sejauh mana permasalahan yang timbul pada kemampuan melempar bola secara terarah anak Kelompok A. Pelaksanaan observasi sangat penting dilakukan agar pemberian tindakan perbaikan dapat memberikan hasil yang tepat dan dapat bermanfaat bagi guru maupun anak.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa anak Kelompok A belum dapat melempar bola secara terarah dari jarak 5 meter. Hal tersebut tidak sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh B.E.F Montalalu, Dian Arrahmi, dan Sri Setiana (2009: 4.6) bahwa anak pada rentang usia 4-5 tahun memiliki tugas perkembangan motorik kasar yang salah satunya adalah anak dapat melempar mengenai sasaran dari jarak 5 meter. Kemampuan anak dalam

melempar yang belum baik diduga karena pemberian pelatihan dan stimulus masih belum diberikan secara maksimal, sehingga anak belum terbiasa untuk dapat melempar bola secara terarah dengan baik.

Permainan *bowling* sederhana ini dirancang dengan tujuan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu kemampuan melempar bola secara terarah. Pada saat permainan berlangsung anak-anak dapat meningkatkan keterampilan tubuh serta mampu melatih koordinasi dan mengontrol gerakan tubuh agar sebisa mungkin dapat menjaga keseimbangan tubuh. Dalam permainan ini anak tidak hanya belajar untuk mengembangkan aspek motorik saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan aspek lain yaitu aspek sosial-emosional anak. Anak belajar bekerjasama yaitu membantu untuk mengambiklan bola. Selain itu, permainan ini dapat melatih kesabaran anak yaitu dengan belajar antri menunggu giliran untuk melempar bola *bowling*. Hal ini sesuai dengan teori Umansky (dalam Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno, 2009: 81) bahwa bermain adalah bentuk ekspresi diri anak terhadap lingkungannya dalam berbagai perbuatan dan gerakan yang melibatkan aktivitas fisik dan psikis yang menyenangkan dan bermanfaat secara keseluruhan. Bermain yang baik adalah bermain yang menyenangkan, mengandung nilai pendidikan, dan dapat bermanfaat bagi anak.

Dalam permainan *bowling* sederhana ini indikator keberhasilan adalah anak dapat melempar bola secara terarah dengan tepat mengenai sasaran yaitu pin-pin yang ada di depan. Dalam penelitian ini anak yang aktif mengalami peningkatan yang berarti sedangkan anak yang kurang aktif tidak mengalami peningkatan yang berarti

dalam kemampuan melempar bola. Dari Siklus I ke Siklus II yaitu terdapat dua anak yang belum tepat dalam melempar.

Pada pelaksanaan tindakan Siklus I, guru meminta kepada anak untuk bermain sesuai dengan giliran yang diberikan oleh guru. Akan tetapi, masih banyak anak yang belum tertib dan masih salah dalam melakukan lemparan. Terdapat tiga anak yang masih salah dalam melempar, yaitu bola dilemparkan dengan cara dipantulkan yang seharusnya dilemparkan lurus ke arah sasaran. Pada siklus ini muncul beberapa permasalahan, sehingga dapat menghambat berlangsungnya kegiatan permainan *bowling* sederhana seperti anak bermain-main sendiri, anak berebutan bola, dan beberapa anak berlarian di tengah-tengah area permainan sehingga mengganggu konsentrasi anak yang akan melempar. Pada Hasil observasi Siklus I terlihat bahwa adanya peningkatan disetiap pertemuan. Anak dengan kriteria tepat berjumlah 7 anak (46,7%). Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti sehingga akan dilanjutkan pada Siklus II.

Pada pelaksanaan tindakan Siklus II terjadi peningkatan dari permasalahan yang ada pada Siklus I yaitu anak sudah mulai tertib dalam bermain, anak sudah mulai menguasai gerakan dalam permainan *bowling* sederhana, dan dengan adanya pemanasan dan gerakan yang dicontohkan oleh guru membuat anak mengalami peningkatan. Data yang diperoleh pada Siklus II yaitu pada kriteria sangat tepat terdapat 1 anak (6,6%), kriteria tepat 12 anak (80%), dan kriteria belum tepat 2 anak (13,4%). Peningkatan yang terjadi pada Siklus II ini telah mencapai indikator

keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti sehingga diputuskan untuk tidak lanjut ke siklus berikutnya.

Setiap anak mempunyai karakteristik anak yang berbeda-beda yaitu bahwa setiap individu memiliki ciri dan sifat atau karakteristik bawaan (*heredity*) dan karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan (Sunarto&Hartono, 2002: 4). Pernyataan di atas sesuai dengan hasil penelitian ini, bahwa anak yang cenderung aktif, orangtua yang membiarkan anak untuk mengekspresikan diri atau bermain dengan pengawasan, dan dengan lingkungan bermain yang luas maka anak tersebut akan terlihat lebih aktif dibanding dengan teman-temannya. Dengan demikian, tingkat ketercapaian indikator dalam permainan *bowling* sederhana dapat dicapai dengan mudah. Berbeda dengan anak yang kurang aktif, pendiam, dan cenderung dilarang untuk bermain oleh orangtuanya sehingga anak mengalami kesulitan dalam melakukan permainan *bowling* sederhana ini.

Dari hasil penelitian di atas terdapat satu anak yang mendapatkan kriteria sangat tepat yaitu dapat menjatuhkan 10 pin *bowling* dalam sekali lemparan, anak tersebut adalah Dty. Dari awal permainan anak ini adalah anak yang paling semangat dan paling aktif dibandingkan dengan teman-temannya. Selain itu terdapat dua anak yang belum tepat dalam melempar bola yaitu Evn dan Lua. Kedua anak tersebut cenderung pendiam jarang untuk bermain di taman dan takut untuk bermain yang melibatkan aktivitas fisik. Evn cenderung anak yang pendiam dan jarang bermain yang melibatkan aktivitas fisik. Evn takut jatuh sehingga sangat berhati-hati dalam bermain. Hal ini membuat kemampuan motorik anak kurang berkembang secara

maksimal, Evn belum dapat melempar dengan baik karena bola sering dipantulkan bukan dilempar. Sedangkan Lua terlihat kurang aktif, walaupun baru bermain sebentar sudah mengatakan capek sehingga kurang maksimal dalam bermain. Penelitian ini telah berhasil meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah melalui bermain *bowling* sederhana.

Dari keberhasilan yang dicapai pada Siklus II terdapat beberapa faktor yang mendukung tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu berupa pemberian pengarahan dan motivasi yang diberikan baik dari guru ataupun temannya sendiri sehingga memacu anak untuk berhasil. Namun dalam penelitian ini terdapat dua anak (13,4%) yang belum mendapatkan kriteria tepat dikarenakan dari faktor lingkungan, anak kurang bersemangat, dan kurang percaya diri dalam melakukan permainan tersebut sehingga masih harus diberikan bimbingan dan motivasi dari guru.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini masih memiliki keterbatasan yaitu masih terdapat dua anak yang belum mencapai indikator yang diinginkan karena waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada kegiatan pengayaan, sehingga kurang maksimal dalam melakukan tindakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penggunaan permainan *bowling* sederhana dapat mengembangkan kemampuan melempar bola secara terarah pada anak Kelompok A di TK Widya Mulya. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil observasi yang telah dilakukan pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II yang hasilnya mengalami peningkatan yang berarti dan ditunjukkan dengan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian yang telah mencapai 80%. Perkembangan yang ditunjukkan pada kriteria tepat dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II adalah pada Prasiklus sampai dengan Siklus I mengalami kenaikan 26,7% dan dari Siklus I sampai dengan Siklus II mengalami kenaikan sebesar 33,3%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan bermain *bowling* sederhana dapat meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah. Unsur dalam permainan tersebut adalah ketepatan. Kegiatan pembelajaran pada Siklus I dengan dilakukannya pengenalan terlebih dahulu kepada anak mengenai permainan *bowling* sederhana, kemudian guru memberikan contoh bermain *bowling* sederhana yang benar kepada anak, sehingga anak dapat memahami permainan tersebut. Pada Siklus II pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan solusi dari permasalahan yang muncul pada Siklus I seperti memberikan pengarahan dan pemanasan agar kegiatan bermain *bowling* sederhana dapat lebih meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang akan dicapai.

Langkah-langkah dalam permainan *bowling* sederhana adalah guru mengajak anak-anak untuk bermain di luar ruangan yang berkonblok, guru menyiapkan alat permainan *bowling* sederhana, guru mengukur jarak untuk melempar yaitu 5 meter dari pin *bowling*, sebelum bermain anak-anak melakukan pemanasan terlebih dahulu, guru memberikan contoh bagaimana cara melempar, guru memanggil anak satu per satu untuk praktek bermain *bowling*, dan setiap anak diberi kesempatan tiga kali dalam melempar.

B. Saran

1. Bagi Anak

Disarankan bagi anak agar anak dapat memanfaatkan permainan *bowling* sederhana untuk menambah pengalaman dan wawasan baru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak terutama dalam meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah.

2. Bagi Guru

Disarankan dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan permainan *bowling* sederhana sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan melempar bola secara terarah. Selain itu guru harus lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan metode-metode lain untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Gafur. (1987). *Disain Instruksional: Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar dan Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Agus Sujanto. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Allen, K. E. & Marotz, L. R. (2010). *Profil Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: PT Indeks.
- Anggani Sundono. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bambang Sujiono, Sumantri, Siti Aisyah, Sriaatminingsih, & Ario Suroso. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- B.E.F Montolalu, Dian Arrahmi, & Sri Setiana. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Crain. (2007). *Teori Perkembangan*. (Alih Bahasa: Yudi Santoso). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ginanjjar Asmasubrata. (2012). *Serba Tahu Dunia Olahraga*. Surabaya: Dafa Publishing.
- Hamzah B. Uno. (2006). *Orientasi Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Multi Pressindo.
- Hasan Alwi. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hibana S. Rahman. (1995). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: IGTKI Press.
- Hurlock, E. B. (2000). *Perkembangan Anak. Jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.

- Ipomea Rimawan. (2009). *Teknik Bermain Boling*. Diakses dari <http://ipomea.rimawan.vivaboling-blogspot.com>.2009. Pada tanggal 16 Januari 2014 pukul 19.45 WIB.
- Kunandar. (2009). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2007). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mudjihartono. (2009). *Seminar Nasional Permainan Kecil Sebagai Media untuk Pengembangan Potensial Kemampuan Anak di Sekolah*. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196508171990011.MUDJIHARTONO/seminar_nasional_permainan_bola_kecil_disekolah_mudji.pdf. Pada tanggal 25 April 2013 pukul 12.30 WIB.
- Mudjito. (2010). *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Muhammad Idrus. (2007). *Metode Penelitian Ilmu-ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: UII Press.
- Nurul. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga*. Diakses dari <http://nurul071644249.wordpress.com/2010/06/09/pendidikan-jasmani-olahraga/>. Pada tanggal 12 Januari 2014 pukul 13.50.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Siti Partini Suardiman. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia TK*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slamet Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- , (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Strickland, R. H. (2003). *Bowling. Edisi kedua*. (Alih Bahasa: Eri Desmarini Nasution). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawati, & Siti Rohmah Nurhayati. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Managemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumantri. MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sunarto & Hartono. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Cerdas melalui Bermain*. Jakarta: PT Gramedia.
- Widarmi. (2008). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wisnaluri Frida Wati. (2012). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Melempar Bola bagi Siswa Kelompok A TK Pertiwi 1 Sumberejo Klaten*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/882>. Pada tanggal 23 Desember 2013 pukul 14.15 WIB.
- Yudha M. Saputra. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Lampiran 1

Surat izin penelitian

1. Surat izin penelitian dari Universitas Negeri Yogyakarta
2. Surat izin penelitian dari Sekretariat Daerah
3. Surat izin penelitian dari BAPPEDA
4. Surat izin penelitian dari sekolah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Haring, Fax (0274) 540611, Dekan Telp (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw: (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 0

No. : 3669 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

5 Juni 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Arum Sri Yaningsih
NIM : 09111244023
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Panjen Maguwaharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Widya Mulya Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Yogyakarta
Subyek : Siswa kelompok A TK Widya Mulya
Obyek : Peningkatan Kemampuan Melempar Bola secara Terarah melalui Bermain Bowling Sederhana
Waktu : Juni-Agustus 2013
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah melalui Bermain Bowling Sederhana pada Anak Kelompok A di TK Widya Mulya Losari Sukoharjo Ngaglik Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSP FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4975N/6/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 3669/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 05 Juni 2013 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : ARUM SULISTYANINGSIH NIP/NIM : 09111244023
Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA SECARA TERARAH MELALUI BERMAIN BOWLING SEDERHANA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK WIDYA MULYA LOSARI SUKOHARJO NGAGLIK SLEMAN
Lokasi : - Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 12 Juni 2013 s/d 12 September 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 12 Juni 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan:

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail: bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2100 / 2013

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/4975/V/6/2013 Tanggal : 12 Juni 2013
Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ARUM SULISTYANINGSIH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111244023
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Panjen Maguwoharjo Depok Sleman
No. Telp / HP : 081578996333
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA SECARA
TERARAH MELALUI BERMAIN BOWLING SEDERHANA PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK WIDYA MULYA LOSARI SUKOHARJO NGAGLIK
Lokasi : TK Widya Mulya Losari, Sukoharjo Ngaglik Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 12 Juni 2013 s/d 12 September 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 12 Juni 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

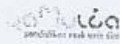
Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M
Pembina, IV/a
NIP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Depok
6. Kepala TK Widya Mulya Losari, Sukoharjo Ngaglik
7. Dekan FIP-UNY
8. Yang Bersangkutan

80



Yayasan Pendidikan Widya Mulya
Taman Kanak-Kanak (TK) Widya Mulya
Losari, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman
Telp. 0274-897508, Hp: 085643372657
Email.: tk_widyamulya@yahoo.co.id
www.widyamulya.com



SURAT IJIN

Nomor: 015/TKWM/VI/2013

Dalam rangka pengembangan sumber daya manusia dan peningkatan kualitas layanan pendidikan, maka saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Istriyani, S. Pd
Jabatan : Kepala TK Widya Mulya
Lembaga : TK Widya Mulya

Memberikan ijin untuk melakukan penelitian dalam rangka menyusun tugas akhir (skripsi) di TK Widya Mulya

Nama : Arum Sulistyaningsih
NIM : 09111244023
Program Studi : PG PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah Melalui Bermain *Bowling* Sederhana Pada Anak Kelompok A di TK Widya Mulya Losari Ngaglik Sleman

Demikian surat ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Juni 2013

Kepala TK Widya Mulya



Istriyani, S. Pd

Lampiran 2

Instrumen Observasi

Instrumen Observasi dan Rubrik Penilaian tentang Ketepatan

Instrumen Observasi Tentang Ketepatan

No.	Nama Anak	Aspek yang diamati		
		Ketepatan		
		BT	T	ST
1.				
2.				
3.				

Keterangan: BT = Belum Tepat, T = Tepat, ST = Sangat Tepat

Rubrik Penilaian Tentang Ketepatan

No.	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Sangat Tepat	3	Jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 8 sampai 10 pin dari jarak 5 meter.
2.	Tepat	2	Jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 5 sampai 7 pin dari jarak 5 meter.
3.	Belum Tepat	1	Jika anak dapat melempar ke sasaran menjatuhkan 4 atau <4 pin dari jarak 5 meter.

Lampiran 3

Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Dengan ini, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd

NIP : 19611207 198702 1 001

Instansi : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Arum Sulistyaningsih

NIM : 09111244023

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

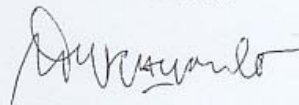
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas sudah dikonsultasikan dan layak digunakan dalam penelitian yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Melempar Bola Secara Terarah Melalui Bermain Boling Sederhana Pada Anak Kelompok A di TK Widya Mulya”.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 Mei 2013

Validator



Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd.

Lampiran 4
Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Hari/Tanggal : Senin/3 Juni 2013

Semester : II
Minggu Ke : I

Tema/Sub Tema: Pengulangan Materi
Alokasi Waktu : 08.00-11.00 WIB

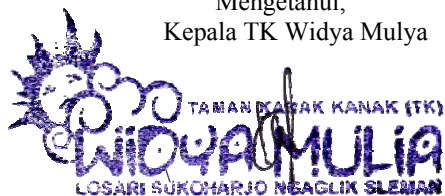
TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Melempar sesuatu secara terarah (FMK. 4).	Melempar bola secara terarah (bermain <i>bowling</i> sederhana).	A. Kegiatan Awal (±60') <ul style="list-style-type: none"> - Upacara. • Anak-anak bermain di luar ruangan yang berkonblok. • Guru menyiapkan alat permainan <i>bowling</i> sederhana • Guru mengukur jarak lemparan anak yaitu 5 meter dari pin <i>bowling</i> • Guru member contoh bagaimana cara melempar • Guru memanggil anak secara satu-persatu untuk praktek bermain <i>bowling</i> • Setiap anak diberi kesempatan tiga kali untuk melempar. - Berdoa sebelum belajar - Hafalan Surat Al-Kafirun - Bercakap-cakap tentang ciptaan Alloh. Guru memberikan tebak-tebakan kepada anak tentang yang ada di bumi, apakah ciptaan Tuhan atau ciptaan manusia. 	Peralatan bermain <i>bowling</i> (pin dan bola <i>Bowling</i>) dan meteran.	Observasi	
Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM. 1)	Menyebutkan macam-macam ciptaan Alloh	B. Kegiatan Inti (±60') <u>Area Bahasa</u> <ul style="list-style-type: none"> - Mengurutkan dan menceritakan gambar seri yang berjudul “Kemana air mengalir?” • Guru mempersiapkan alat peraga 	Diri anak	Observasi	
Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah di dengar	Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri sederhana	<ul style="list-style-type: none"> - Mengurutkan dan menceritakan gambar seri yang berjudul “Kemana air mengalir?” • Guru mempersiapkan alat peraga 	Gambar Seri	Hasil Karya	

(BB. 7)		<p>berupa gambar berseri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian guru menceritakan kepada anak tentang gambar berseri tersebut • Setelah guru menceritakan lalu guru memberikan tugas kepada anak yaitu dengan cara mengurutkan gambar cerita berseri tersebut yang sudah diacak oleh guru 			
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna (KB. 4)	Mengurutkan benda dari besar ke kecil.	<p><u>Area Matematika</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengurutkan kancing dari yang besar ke kecil dengan cara ditempel pada kertas lipat berukuran besar • Guru menyiapkan alat berupa 3 kancing dari ukuran besar ke kecil, kertas lipat besar, dan lem. • Kemudian guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara mengurutkan kancing dari besar ke kecil. • Setiap anak mendapat 5 kancing (2 besar, 1 sedang, dan 2 kecil). • Cara mengurutkan adalah dengan membentuk silang dari yang besar ke yang kecil dengan cara di lem di kertas lipat 	Kancing, kertas lipat, lem	Hasil Karya	
Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (SE. 5)	Membuat menara balok Secara kelompok	<p><u>Area Balok</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat menara dari balok secara kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 anak. • Guru menyiapkan balok • Guru membagi kelompok yaitu setiap kelompok setelah guru membagi kelompok kemudian guru menjelaskan kepada anak cara mengerjakan 	Balok	Observasi	

		tugasnya yaitu dengan cara menyusun balok secara bersama-sama dan tidak boleh berebutan			
		C. Istirahat ($\pm 30'$) <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa sebelum makan - Makan snack - Bermain 	Diri anak	Observasi	
Mengulang kaimat sederhana (BB. 1)	Menirukan syair “Guna Air”	D. Penutup ($\pm 30'$) <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak menirukan syair berjudul guna air yang dibacakan oleh guru - Diskusi tentang kegiatan satu hari - Berdoa pulang 	Gambar air dan tulisan syair	Observasi	

Yogyakarta, 3 Juni 2013

Mengetahui,
Kepala TK Widya Mulya



Istriyani, S. Pd

Peneliti

Arum Sulistyaningsih

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Hari/Tanggal : Rabu/5 Juni 2013

Semester : II
Minggu Ke : I

Tema/Sub Tema: Pengulangan Materi
Alokasi Waktu : 08.00-11.00 WIB

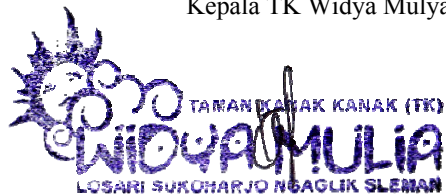
TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (SE. 5)	Bermain <i>cublak-cublak suweng</i>	A. Kegiatan Awal ($\pm 60'$) <ul style="list-style-type: none"> - Baris-berbaris - Bermain <i>cublak-cublak suweng</i> • Guru membagi anak-anak menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak • Setelah terbagi kelompok, maka setiap anak mencari batu kerikil untuk permainan • Dengan Setelah itu anak-anak bermain <i>cublak-cublak suweng</i> dengan masing-masing kelompok yang di damping oleh guru. 	diri anak dan kerikil	Observasi	
Melempar sesuatu secara terarah (FMK. 4).	Melempar bola secara terarah (bermain <i>bowling</i> sederhana).	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain <i>bowling</i> sederhana • Anak-anak bermain di luar ruangan yang berkonblok. • Guru menyiapkan alat permainan <i>bowling</i> sederhana • Guru mengukur jarak lemparan anak yaitu 5 meter dari pin <i>bowling</i> • Guru memberi contoh bagaimana cara melempar • Guru memanggil anak secara satu-persatu untuk praktek bermain <i>bowling</i> • Setiap anak diberi kesempatan tiga kali untuk melempar. 	Peralatan bermain <i>bowling</i> (pin dan bola <i>bowling</i>) dan meteran.	Observasi	

Mengutarakan pendapat kepada orang lain (BB. 5)	Berani mengungkapkan pendapat	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum belajar - Hafalan Surat At-Takasur - Tanya jawab tentang bagaimana caranya menerima telepon.. 	Diri anak	Observasi	
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (FMH. 3)	Menganyam dengan sponati	<p>B. Kegiatan Inti (±60')</p> <p><u>Area Seni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menganyam dengan sponati • Guru mempersiapkan sponati yang sudah dibentuk seperti anyaman • Setelah guru mempersiapkan kemudian guru memberikan contoh kepada anak bagaimana cara menganyam yaitu memasukkan anyamana dari atas ke bawah dengan cara di ulang-ulang sampai ke ujung 	Diri anak	Observasi	
Mengenal lambang bilangan (KC. 3)	Meniru lambang bilangan 1-10	<p><u>Area Matematika</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberi angka pada gambar Hp • Guru mempersiapkan kertas yang sudah diberi gambar Hp • Kemudian guru memberikan contoh kepada anak-anak bagaimana cara menulis dan menempatkan angka-angka dalam gambar Hp 	Sponati yang sudah dipotong menjadi anyaman	Hasil Karya	
			Gambar Hp dan spidol	Hasil karya	
			LKA	Penugasan	
Meniru huruf (BC. 4)	Menebalkan huruf b, d, dan p.	<p><u>Area Bahasa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menebalkan huruf b, d, dan p kemudian anak membaca huruf tersebut • Guru menulis huruf b, d, dan p dalam buku • Kemudian guru menulis titik-titik untuk ditebalkan sampai 3 baris • Setelah anak-anak selesai menebalkan 	Diri anak	Observasi	

		kemudian anak-anak membaca huruf tersebut.			
		C. Istirahat ($\pm 30'$) <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa sebelum makan - Makan snack - Bermain 	Diri anak	Observasi	
Membiasakan diri berbuat baik (NAM. 5)	Mau berbagi dengan teman	D. Penutup ($\pm 30'$) <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab bagaimana cara meminjam mainan teman dengan baik - Diskusi tentang kegiatan satu hari - Berdoa pulang 	Diri anak	Observasi	

Yogyakarta, 5 Juni 2013

Mengetahui,
Kepala TK Widya Mulya



Istriyani, S. Pd

Peneliti

Arum Sulistyaningsih

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Hari/Tanggal : Jumat/7 Juni 2013

Semester : II
Minggu Ke : I

Tema/Sub Tema: Pengulangan Materi
Alokasi Waktu : 08.00-11.00 WIB

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan (FMF. 1)	Mengukur berat badan	A. Kegiatan Awal ($\pm 60'$) <ul style="list-style-type: none"> - Senam • Guru menyiapkan tape dan kaset untuk • Kemudian guru mengkondisikan anak, agar siap untuk senam • Setelah semua siap lagu guru dan anak-anak melaksanakan senam <ul style="list-style-type: none"> - Pengukuran berat badan anak • Guru menyiapkan timbangan badan dan catatan perkembangan anak • Kemudian guru memanggil satu-persatu anak 	Timbangan badan	Observasi	
Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan (FMF. 2)	Mengukur tinggi badan	<ul style="list-style-type: none"> - Pengukuran tinggi badan anak • Guru menyiapkan alat pengukur tinggi badan dan catatan perkembangan anak • Kemudian guru memanggil satu-persatu anak 	Meteran (alat pengukur tinggi badan)	Observasi	
Melempar sesuatu secara terarah (FMK. 4).	Melempar bola secara terarah (bermain <i>bowling</i> sederhana).	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain <i>bowling</i> sederhana • Anak-anak bermain di luar ruangan yang berkonblok. • Guru menyiapkan alat permainan <i>bowling</i> sederhana • Guru mengukur jarak lemparan anak yaitu 5 meter dari pin <i>bowling</i> • Guru memberi contoh bagaimana cara 	Peralatan bermain <i>bowling</i> (pin dan bola <i>bowling</i>) dan meteran.	Observasi	

Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM. 3)	Berdoa sebelum melakukan kegiatan	<p>melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memanggil anak secara satu-persatu untuk praktek bermain <i>bowling</i> Setiap anak diberi kesempatan tiga kali untuk melempar. <p>- Berdoa sebelum belajar</p> <p>- Tanya jawab menyebutkan berbagai macam kendaraan dan cara menaiki kendaraan agar selamat (berdoa terlebih dahulu)</p>	Diri anak	Observasi	
Mengutarakan pendapat kepada orang lain (BB. 5)	Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa	<p>B. Kegiatan Inti (±60')</p> <p><u>Area Bermain Peran</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Memerankan tokoh petugas karcis dan penumpang kereta api secara bergantian dengan teman Guru mempersiapkan kertas karcis dan uang-uangan Kemudian guru membagi tugas kepada anak-anak siapa yang akan menjadi petugas karcis dan penumpang 	Kertas sebagai karcis, uang mainan, dan kursi	Observasi	
Mengenal gejala sebab akibat terkait dengan dirinya (KA. 3)	Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi percobaan dengan magnet	<p><u>Area Sains</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Menarik mobil-mobilan dari plastik dan besi dengan menggunakan magnet Guru mempersiapkan mobil-mobilan dari plastik dan besi Kemudian anak-anak mempraktekkan mana mobil yang dapat ditarik oleh magnet dan mobil yang tidak dapat ditarik oleh magnet 	Mobil-mobilan dari besi dan plastik dan magnet	Unjuk Kerja	
Menjiplak bentuk	Menjiplak bentuk mobil-	<p><u>Area Seni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Menjiplak bentuk mobil-mobilan 	Kertas, spidol,	Hasil Karya	

(FMH. 2)	mobilan	<p>kemudian di gunting</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan alat untuk menjiplak mobil-mobilan • Setelah anak-anak menjiplak mobil-mobilan, maka bentuk mobil tersebut kemudian di gunting dan di tempel ke dalam kertas <p>C. Istirahat ($\pm 30'$)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa sebelum makan - Makan snack - Bermain <p>D. Penutup ($\pm 30'$)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek langsung bernyanyi lagu “naik kereta” di depan kelas. • Guru dan anak-anak secara bersama-sama bernyanyi secara bersama • Setelah benyanyi bersama kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk tampil ke depan - Diskusi tentang kegiatan satu hari - Berdoa pulang 	dan gunting		
Menunjukkan rasa percaya diri (SE. 6)	Berani tampil di depan umum		Diri anak	Observasi	
			Diri anak	Unjuk Kerja	

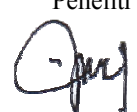
Yogyakarta, 7 Juni 2013

Mengetahui,
Kepala TK Widya Mulya



TAMAN KANAK KANAK (TK)
WIDYA MULIA
LOSARI SUKOHARJO NGABLUK SLEMAN
Istriyani, S. Pd

Peneliti



Arum Sulistyaningsih

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Hari/Tanggal : Senin/10 Juni 2013

Semester : II
Minggu Ke : II

Tema/Sub Tema: Pengulangan Materi
Alokasi Waktu : 08.00-11.00 WIB

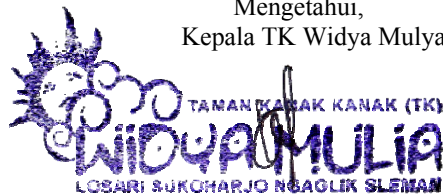
TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Melempar sesuatu secara terarah (FMK. 4).	Melempar bola secara terarah (bermain <i>bowling</i> sederhana).	A. Kegiatan Awal (±60') <ul style="list-style-type: none"> - Upacara. • Anak-anak bermain di luar ruangan yang berkonblok. • Guru menyiapkan alat permainan <i>bowling</i> sederhana • Guru mengukur jarak lemparan anak yaitu 5 meter dari pin <i>bowling</i> • Sebelum bermain, anak-anak melakukan pemanasan terlebih dahulu dan bermain-main dengan <i>bowling</i> • Guru memberi contoh bagaimana cara melempar • Guru memanggil anak secara satu-persatu untuk praktek bermain <i>bowling</i> • Setiap anak diberi kesempatan tiga kali untuk melempar. 	Peralatan bermain <i>bowling</i> (pin dan bola <i>bowling</i>) dan meteran.	Observasi	
Mengutarakan pendapat kepada orang lain (BB. 5)	Menyebutkan macam-macam pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum belajar - Hafalan Surat Al-Kafirun - Tanya Jawab macam-macam pekerjaan 	Diri anak	Observasi	
Mau berbagi menolong dan membantu teman (SE. 2)	Dapat melaksanakan tugas kelompok	B. Kegiatan Inti (±60') <u>Area Pasir</u> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat bangunan seperti arsitek secara kelompok • Anak-anak bermain di luar kelas, yaitu di area pasir • Di area tersebut guru membagi 5 	Air, pasir	Hasil Karya	

Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (KA. 4)	Mengetahui nama-nama hari, dalam satu minggu	<p>kelompok untuk membuat suatu bangunan dari pasir</p> <ul style="list-style-type: none"> Setelah bangunan tersebut selesai maka masing-masing kelompok menceritakan apa yang telah dibuat. <p><u>Area Bahasa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Menebalkan dan menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu Guru menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, kemudian anak-anak menirukan Setelah itu guru dan anak-anak bernyanyi nama-nama hari Setelah bernyanyi guru menyiapkan kertas dengan nama hari kamis, kemudian anak-anak menyebutkan hurufnya dan menebalkan huruf tersebut. 	LKA	Penugasan	
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (KA. 2)	Bermain simbolik dengan benda-benda disekitarnya	<p><u>Area Peran</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain peran sebagai pembeli dan penjual Guru member kebebasan kepada anak untuk bermain peran dengan menggunakan benda-benda yang ada di area peran Guru memberikan tema permainan yaitu jual beli (ada penjual dan pembeli) Setelah anak-anak selesai bermain, maka harus merapikan mainan tersebut <p>C. Istirahat (±30')</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan Berdoa sebelum makan 	Mainan di area peran	Observasi	
			Diri anak	Observasi	

Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM. 3)	Berdoa sesudah melakukan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Makan snack - Bermain <p>D. Penutup (±30')</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meyanyikan lagu “Jika aku berdoa” yang berisi pesan moral berdoa sebelum dan sesudah kegiatan • Guru dan anak-anak bernyanyi bersama-sama • Setelah bernyanyi bersama kemudian guru menjelaskan bagaimana sikap berdoa yang baik - Diskusi tentang kegiatan satu hari - Berdoa pulang 	Diri anak	Observasi	
---	-----------------------------------	--	-----------	-----------	--

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Mengetahui,
Kepala TK Widya Mulya



Istriyani, S. Pd

Peneliti

Arum Sulistyaningsih

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Hari/Tanggal : Rabu/12 Juni 2013

Semester : II
Minggu Ke : II

Tema/Sub Tema: Pengulangan Materi
Alokasi Waktu : 08.00-11.00 WIB

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (SE. 5)	Bermain <i>Gobak Sodor</i>	A. Kegiatan Awal ($\pm 60'$) <ul style="list-style-type: none"> - Baris-berbaris - Bermain <i>Gobak Sodor</i> • Guru membuat lingkaran bersama anak-anak • Kemudian guru membagi dua kelompok • Setelah dibagi menjadi dua kelompok guru memberikan penjelasan aturan permainan • Kemudian guru membuat area untuk bermain <i>gobak sodor</i> 	Diri Anak	Observasi	
Melempar sesuatu secara terarah (FMK. 4).	Melempar bola secara terarah (bermain <i>bowling</i> sederhana).	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain <i>bowling</i> sederhana • Anak-anak bermain di luar ruangan yang berkonblok. • Guru menyiapkan alat permainan <i>bowling</i> sederhana • Guru mengukur jarak lemparan anak yaitu 5 meter dari pin <i>bowling</i> • Anak-anak bermain-main terlebih dahulu dengan menggunakan <i>bowling</i> • Guru memberi contoh bagaimana cara melempar • Guru memanggil anak secara satu-persatu untuk praktek bermain <i>bowling</i> • Setiap anak diberi kesempatan tiga kali untuk melempar. 	Peralatan bermain <i>bowling</i> (pin dan bola <i>bowling</i>) dan meteran.	Observasi	

Menjaga diri sendiri dari lingkungan (SE. 7)	Mengenal dan menghindari benda-benda yang berbahaya	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum belajar - Hafalan Surat At-Takasur - Percakapan mengenal bahaya api • Guru menyiapkan alat berupa korek api • Kemudian guru menjelaskan dengan bahaya bermain korek api dan bahaya api 	Korek Api	Observasi	
Menyebutkan kata-kata yang dikenal (BB. 4)	Menyebutkan kembali kata-kata yang di dengar	<p>B. Kegiatan Inti (±60')</p> <p><u>Area Bahasa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Melingkari gambar benda yang berbahaya • Guru menyiapkan lembar kerja anak berupa gambar yang berbahaya dan tidak berbahaya • Kemudian guru menjelaskan gambar apa saja yang berbahaya dan tidak berbahaya • Kemudian guru memberikan tugas kepada anak untuk melingkari gambar benda yang berbahaya 	LKA	Penugasan	
Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya (KA. 3)	Mengungkapkan sebab akibat	<p><u>Area Sains</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan gambar sebab akibat • Guru menu jukkan gambar makan sembarangan dengan gambar sakit perut, gambar membuang sampah di sungai dengan gambar banjir) • Kemudian guru menjelaskan gambar sebab akibat tersebut dan memberikan tugas kepada anak-anak untuk menghubungkan gambar tersebut 	LKA	Penugasan	
Mengkoordinasikan	Menggunting bebas	<p><u>Area Seni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunting bebas • Guru memberikan kertas bekas kepada 	Gunting dan	Hasil Karya	

Lampiran 5

Hasil Observasi

Hasil Observasi

Siklus I. Pertemuan Pertama

No.	Nama Anak	Hasil		
		BT	T	ST
1.	Aggr		√	
2.	Ahsn	√		
3.	Ann		√	
4.	Arn	√		
5.	Dty		√	
6.	Evn	√		
7.	Fhr	√		
8.	Frs	√		
9.	Hrn		√	
10.	Ich	√		
11.	Ina		√	
12.	Isr	√		
13.	Lua	√		
14.	Rsa	√		
15.	Rks	√		
Jumlah		10	5	0
Persentase		66,7%	33,4%	0%

Keterangan: BT = Belum Tepat, T = Tepat, ST = Sangat Tepat

Yogyakarta, 3 Juni 2013

Peneliti



Arum Sulistyaningsih

Hasil Observasi

Siklus I. Pertemuan Kedua

No.	Nama Anak	Hasil		
		BT	T	ST
1.	Aggr	√		
2.	Ahsn	√		
3.	Ann		√	
4.	Arn	√		
5.	Dty		√	
6.	Evn	√		
7.	Fhr	√		
8.	Frs		√	
9.	Hrn		√	
10.	Ich	√		
11.	Ina		√	
12.	Isr	√		
13.	Lua	√		
14.	Rsa		√	
15.	Rks	√		
Jumlah		9	6	0
Persentase		60%	40%	0%

Keterangan: BT = Belum Tepat, T = Tepat, ST = Sangat Tepat

Yogyakarta, 5 Juni 2013
Peneliti



Arum Sulistyaningsih

Hasil Observasi

Siklus I. Pertemuan Ketiga

No.	Nama Anak	Hasil		
		BT	T	ST
1.	Aggr		√	
2.	Ahsn	√		
3.	Ann		√	
4.	Arn	√		
5.	Dty		√	
6.	Evn	√		
7.	Fhr	√		
8.	Frs		√	
9.	Hrn	√		
10.	Ich	√		
11.	Ina		√	
12.	Isr	√		
13.	Lua	√		
14.	Rsa		√	
15.	Rks		√	
Jumlah		8	7	0
Persentase		53,4%	46,7%	0%

Keterangan: BT = Belum Tepat, T = Tepat, ST = Sangat Tepat

Yogyakarta, 7 Juni 2013

Peneliti



Arum Sulistyaningsih

Hasil Observasi

Siklus II. Pertemuan Pertama

No.	Nama Anak	Hasil		
		BT	T	ST
1.	Aggr	√		
2.	Ahsn	√		
3.	Ann		√	
4.	Arn	√		
5.	Dty		√	
6.	Evn		√	
7.	Fhr		√	
8.	Frs		√	
9.	Hrn	√		
10.	Ich	√		
11.	Ina		√	
12.	Isr	√		
13.	Lua	√		
14.	Rsa		√	
15.	Rks		√	
Jumlah		7	8	0
Persentase		46,7%	53,4%	0%

Keterangan: BT = Belum Tepat, T = Tepat, ST = Sangat Tepat

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Peneliti



Arum Sulistyaningsih

Hasil Observasi

Siklus II. Pertemuan Kedua

No.	Nama Anak	Hasil		
		BT	T	ST
1.	Aggr		√	
2.	Ahsn		√	
3.	Ann		√	
4.	Arn		√	
5.	Dty			√
6.	Evn	√		
7.	Fhr		√	
8.	Frs		√	
9.	Hrn		√	
10.	Ich		√	
11.	Ina		√	
12.	Isr		√	
13.	Lua	√		
14.	Rsa		√	
15.	Rks		√	
Jumlah			12	1
Persentase		13,3%	80%	6,67%

Keterangan: BT = Belum Tepat, T = Tepat, ST = Sangat Tepat

Yogyakarta, 12 Juni 2013

Peneliti



Arum Sulistyaningsih

Lampiran 6

Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN



Penataan bola dan pin-pin *bowling* yang ditata membentuk segitiga apabila dilihat dari atas.



Anak-anak berbaris antri untuk menunggu giliran melempar bola



Anak ketika melempar bola dengan jarak 5 meter



Anak ketika membantu temannya untuk merapikan pin-pin *bowling* seperti bentuk semula



Ketika anak melempar bola belum tepat pada sasaran pin-pin *bowling* yang ada di depannya



Anak berhasil melempar bola *bowling* mengenai 8 pin *bowling*



Contoh cara melempar yang benar



Anak mampu menjatuhkan 10 pin *bowling* dalam satu kali lemparan